PRIMA Guide de jeu officiel

de

New SUPER MARIO BROS.™ U

NintendoMadness.com

Nintendo

NINTENDO MADNESS

PLAY NINTENDO

New SUPER MARIO BROS. U

CONTENTS

THE BASICS 4
HOW TO USE THIS BOOK 5
STORY MODE PROGRESSION 7
LOCATION TYPES 10
GAME MODES 13

MOVES AND CONTROLS 14
USING THE WII U GAMEPAD 14
MARIO'S MOVES 15
TRANSFORMATIONS 20

ITEMS AND OBJECTS 22
POWER-UPS 22
OBJETS COURANTS 24
OBJETS COMMUNS 26
(EBLE ENEMIES 28

WALKTHROUGH 36

PLAINES DES CHÊNES 38
Chêne Plains 1
CHEMIN DES PLAINES DES CHÊNES 41
Plaines des Chênes 2
TILTED TUNNEL 43
Plaines des Chênes Tower
CRUSHING-COGS TOWER 45
Plaines des Chênes 3
YOSHI HILL 47
Plaines des Chênes 4
HAUTEURS CHAMPIGNONS 49
Plaines des Chênes 5
RISE OF THE PIRANHA PLANTS 51
Château des Plaines des Chênes
LEMMY'S RETROSPECTION CHÂTEAU 53
Pomme Pl Stoge
LA CACHE SECRET DE BLOOPER 55

ARRIÈRE-GATEAU DESERTEUR 56
Désert Lac en couches 1
STONE-ETE ZONE 59
Couches-Gâteau Desart 2
PERILOUS FOREST CAVE 61
Désert Cap de Cire 3
PIKE SPGROTTE DU LAC 63
Tour du Désert Gâteau en Couches :
TOUR GLISSADE DE PIERRE 65
Désert Gâteau en Couches 4
SPIKE'S SPOUTING BANDE 67
Lavar-Cake Désert 5
DÉSERT ARIDE CHAMPIGNONS 69
Désert Gâteau en Couches 6
BLOOMING LAKITUS pr 11
Lavar-Cake Château du Désert
MORTON CHÂTEAU COMPACTEUR 73
Désert Gâteau en Couches Zone Secrète
PIRANHA PLANTS ON ICE 75

EAUX ÉTINCELANTES 76
Eau scintillante Werters
PLAGE DE WATERSPOUT 79
Eaux scintillantes 2
TROPICAL REFRESHER 81
Tour Éclatant des Eaux
GIANT SKEWER TOWER 83
Eaux scintillantes foo Souris
NECE SHIPWRECK 85
Eaux scintillantes 3
ABOVECETTE Cui-Cui SEAS 87
Eaux scintillantes 4
URCHIN SHOALS 89
Eaux scintillantes 5
DRAGONEEL'S GROTTE SOUS-MARAINE 91
Eaux Scintillantes Casta
LARRY'S TORPEDO CASTLE 93
Eaux scintillantes Secrète Stage
CÉLÉRIQUE ATLAQUE 95

GIVRÉ GLACIER 96
Glaçon avant 1
ÉTOILE TOURNANTE 5KY 99
Givré (Casier 2
COOLIGAN FIELDS 101
Frosted Glacier Tour
FREEZING-RAIN TOUR 103
Frosted Glacier 5
GOOMBAS PIQUANTS ! 105
Glacier Givré 4
SCALING THE MOUNTAINSIDE 107
Givré Glacier 5
STALACTITE DE GLACE CAVERNS 108
Manoir Boo du Glacier Givré
SWAYING GHOST HOUSE 111
Château du Glacier Fracturé
LE DÉPLACEMENT DE WENDY CASTLE 115
Frosted Secret du Glacier Stage
LAC FLIPRUS. 117

JUNGLE DE SODA 118
Démarreur Jungle de Soda
MIGHTY CANNON NAIVRE 121
Jungle de Soda
JUNGLE OF LES GÉANTS 123
Jungle de Soda 2
BRIDGE OVER POISONED WATERS 125
Soda Jungle 2
BRAMBALL WOODS 127
Tour Jungle Soda
TOUR BLOQUE SERPENT 129
Maison Boo Jungle Soda
LABYRINTHE CHEMIN 131
Soda Jungle 4
MARÉCAGE PEINT 133
Jungle 5
MER PROFONDE RUINS 135
Soda Jungle 6
PONT D'ENVERS 137
Soda Jungle 7
WIGGLER STAMPEDE 139
Château Soda Jungle
VOLCAN DE IGGY CASTLE 141
Stoge secret de la jungle Seda
VOL DES PARA-BEETLES 143

MINES DE BONBONS DE ROCk....144

MINES DE BONBONS DE ROCk 1
FLYé CLIFFTOP 147

MINES DE BONBONS DE ROCk 2
CHUTES DE PORCUPUFFER..... 149

Tour des Mines de Bonbons de Roche
TOUR DE PIERRE À MOISSER... 151

MINES DE BONBONS DE ROCk 3
Nid de Waddling..... 153

Mines de Rock-Candy 4
BLOCS LUMINAIRES,
Tour Sombre 155

Mines de Rock-Candy 5
MARCHANT
PIRANHA PLANTS! 157

Tour des Mines Rock-Candy
TOUR DU COUPE-TOUR 159

Mines Rock-Candy 6
PALPITANT
MONTAGNE RUSSE ÉPINEUSE 161

Mines Sucrées 7
GROTTE À SOL MOBILE..... 163

Château des Mines Sucrées
ROY'S CHÂTEAU À TAPIS ROULANT.. 165

NUAGES DE MERINGUE.....166

NUAGES DE MERINGUE 1
TUE DES BLOCS VOLANTS... 169

NUAGES DE MERINGUE 2
BALANÇOIRE SHROOMS.....74

NUAGES DE MERINGUE 3
COLLINE EN MAJORATION 173

Tour des Nuages de Meringue
LEVAGE SLIDE TOWER..... 175

Mais Boo des Nuages de Meringue
ESPRIT TOURNANT HOUSE 177

Meringue incidente Nuages 4
NUAGE ÉLASTIQUE
BOOMERANGS 1179

Meringue Couloir 5
UN PETIT BAIN DANS LE CIEL.....181

Meringue Clotids 6
SERPENTER AU-DESSUS
BRUME VALLEY 183

Meringue Château des Nuages
LUDWIG
CHÂTEAU MÉCANIQUE..... 185

Finale des Nuages Meringués
MONTER À BORD DU DIRIGEABLE 187

CHÂTEAU DE PÉCHE.....188

CHÂTEAU DE PÉCHE 1
MÉTÉORE MOAT..... 191

CHÂTEAU DE PÉCHE 2
CRUISE DU RIVIÈRE MAGMA 193

CHÂTEAU DE PÉCHE 3
NOUVELLES MARÉES DE LAVE..... 195

Peach's Château 4
FALL OF FIRE CLIFFS..... 197

Château de Peach
PROMENADE D'ASCENSEUR ÉROUX... 199

Finale du Château de Peach
LA DERNIÈRE BATAILLE. 201

ROUTE SUPERSTAR 204

Route Superstar 1
PIQÛREMENT NERVEUX
MONTAGNE RUSSE ÉPINEUSE 207

Route Superstar 2
COURS POUR TA VIE 209

Route Superstar 3
NAGE POUR TA VIE !.....211

Route Superstar 4
CAVERNES À MARTEAUX ...213

Route Superstar 5
SPINNING PLATFORMS
OF DOOM.....215

Route Superstar 6
BARRE DE FEU CLIFFS.....217

Route Superstar 7
LAKITU ! LAKITU ! LAKITU ! 219

Route Superstar 8
CHÂTEAU À PENDULE..... Sree)

Route Superstar 9
SUIVEZ CETTE CARAPACE !.....223

ERTRA MODES 224

Défis
TEMPS ATTACK.....224

Défis
PIÈCE COLLECTION 231

Défis
RALLYE 1-UP. 237

Défis
SPECIAL.....wie 21

Défis
MODE D'AMPLIFICATION 249

URGENCE D'AMPLIFICATION 254

BATAILLE DES PIÈCES 255

THE BASICS

Mario et leurs amis sont de retour, et ils sont meilleurs que jamais—mais ils ont besoin de votre aide ! Suivez nos héros pendant qu'ils courent, sautent et écrasent leur chemin à travers le Royaume Champignon, en travaillant ensemble pour sauver leur bien-aimée princesse des griffes maléfiques de Bowser. Le danger rôde à chaque coin, mais il y a plein d'aventures à partager tout au long du chemin.

primaga

HOW TO USE THIS BOOK

Merci vous d'avoir acheté Prima's Guide de jeu officiel de New Super Mario Bros U ! Les informations de ce livre sont présentées en plusieurs chapitres—le chapitre que vous lisez actuellement couvre toutes les bases pour vous apprendre à utiliser ce guide, ainsi que la façon de progresser dans le jeu. Voici ce que vous trouverez également dans ce guide :

Chapitre (£3) : Mouvements et commandes

Ce chapitre vous apprend à effectuer tous les nombreux mouvements de Mario avec des conseils pour tirer le meilleur parti de chacun. Ce chapitre inclut l'utilisation de Yoshi et Bébé Yoshi, ainsi que les différentes capacités spéciales que Mario obtient lorsqu'il collecte des Power-Ups. Beaucoup de bonnes choses ici !

Chapitre 3 : Objets et éléments

Ce chapitre présente tous les objets et éléments les plus courants avec lesquels Mario interagit, et explique la valeur de chacun. Des Power-Ups aux Pièces Étoiles, vous trouverez ici de nombreuses informations utiles.

Chapitre 4 : Ennemis

Le monde de Mario est rempli de dangers—les ennemis sont partout ! Ce chapitre décrit chaque ennemi et donne des conseils pour les vaincre. Toute information spéciale concernant les ennemis est également indiquée ici (comme la capacité du joueur à étourdir les Koopas et à lancer leurs carapaces).

Chapitre B : Guide étape par étape Le guide étape par étape est le chapitre le plus long du guide, et il fournit des cartes entièrement étiquetées et des stratégies pour chaque étape du mode Histoire. Parcourez les cartes pour découvrir des Power-Ups cachés, et référez-vous au guide pour des conseils sur la façon d'aborder les parties les plus difficiles de chaque niveau. Le guide étape par étape révèle également les éléments cachés de chaque étape,

Pièces d'étoile, et vous indique exactement comment collecter chacune d'entre elles,

Chapitre (3) : Modes supplémentaires En plus du mode Histoire, New Super Mario Bros U propose également plusieurs modes supplémentaires qui présentent des défis amusants pour jusqu'à cinq joueurs. Chacun de ces modes de jeu est détaillé ici, avec

des informations et des stratégies pour vous aider à tous les déverrouiller.

Utilisation des cartes

Nous avons fait de notre mieux pour que les cartes du guide étape par étape soient aussi détaillées et informatives que possible. Voici quelques notes importantes concernant les cartes :

+ Les icônes Power-Up montrent les Power-Ups les plus adaptés qui peuvent être obtenus à partir des blocs. Cependant, les petits personnages trouveront souvent des Super Champignons à la place de ces Power-Ups.

+ Les plates-formes mobiles sont généralement montrées dans leur position de départ (ou neutre),

+ Les zones cachées, comme les interstices dissimulés derrière des murs faux, sont toujours révélées.

*Les zones sombres sont entièrement éclairées et exposées.

= Les zones qui subissent des changements importants au cours d'un niveau sont montrées dans l'état qui offre le plus d'informations. Par exemple, si une plate-forme doit être déplacée pour découvrir quelque chose de précieux, cette plate-forme peut être affichée dans une position différente de sa position de départ d'origine.

*Les Blocs cachés sont montrés par les Blocs utilisés qui restent après que vous les avez découverts,

« Interrupteurs P, Interrupteurs ? et Trampolines sont montrés sur les cartes, même s'ils sont cachés à l'intérieur des Blocs.

« Plates-formes temporaires utiles sont également affichées sur les cartes. Cela comprend les plates-formes et les Blocs qui n'apparaissent que lorsqu'un interrupteur P ou ? est actif.

champignon Super champignon

Fleur de feu

Fleur de glace 47

Gland Bulleur super

Super Étoile

Champignon 1-Up

& Mini Champignon

Star Pièce

Œuf de Yoshi

i. Œuf jaune de Yoshi

1d Interrupteur P

iF Trampoline

Bloc POW I

Bloc Rouelette

Red Anneau

Green Anneau

STORY MODE PROGRESSION

Éliminer les niveaux

(ALS

Le mode Histoire est le mode de jeu principal de New Super Mario Bros U. Dans le mode Histoire, vous explorez un royaume vaste et troublé qui présente plusieurs zones uniques; chaque zone a son ambiance et présente plusieurs niveaux (ou étapes), et vous devez terminer chaque étape pour en débloquer la suivante; Entrez simplement dans un niveau, puis dirigez-vous vers le Mât But à son extrémité. Touchez ce Mât But pour terminer le niveau !

TIP

Atteignez le sommet de chaque Mât But pour marquer des vies supplémentaires !

Star Coins

Chaque étape du mode Histoire contient trois objets précieux connus sous le nom de Pièces Étoile. Ces prix sont souvent cachés, alors cherchez partout ! Ramassez les trois Pièces Étoile à chaque étape pour débloquer des niveaux bonus du mode Histoire qui peuvent être joués après -

ter que vous avez battu Peach s Château Final — Le Dernier Combat.

NOTE

A special message appears on the World Map when you collect the final Star Co dans une zone, alors vous devez toujours ays know when your search Est fini.

Treats from Toad

Jetez un coup d'œil à votre temps lorsque vous touchez le Mât But. Si les deux derniers chiffres du chronomètre sont identiques, par exemple deux 5 ou deux 8, alors Toad apparaîtra

ceux ! Ceux-ci présents sont des Puissances Des avantages que vous pouvez donner vous gardent jusqu'à une présentation et que vous souhaitez les utiliser. Appelez simplement le menu des objets sur la Carte du Monde pour voir tous vos Améliorations et choisissez celle que vous aimeriez utiliser avant d'entrer dans l'étape suivante.

NOTE EH

Here is what Toad will give you when you touchez le Mât But Pole with double digits on the timer:

- 11, 22, or 33—Super Mushroom
- 44—Fire Flower
- 55—Ice Flower
- 66—Mini Mushroom
- 77—Super A corn
- 88 ou 99—Super Sta

(Vous devez collecter chacun de ces objets dans le mode Histoire avant Toad va vous les donner.

Secret Exits

La plupart des niveaux n'ont qu'un seul Pôle d'Objectif, mais certains en présentent deux

Pôles d'Objectif—le deuxième trouvé à la sortie secrète du niveau ! Ces sorties secrètes sont toujours habilement cachées, vous devez donc chercher partout pour les trouver. Découvrez ces sorties secrètes et touchez le Pôle d'Objectif à la fin pour débloquer un chemin caché sur la Carte du Monde !

Certaines voies cachées de la Carte du Monde offrent des raccourcis à travers une zone, tandis que d'autres mènent à des niveaux secrets. Battez ces niveaux secrets, et vous débloquerez des raccourcis importants autour de la Carte du Monde. Le tableau suivant révèle chaque stage qui présente une sortie secrète, et où celle-ci vous mènera,

SORTIES SECRÈTES DU MODE Histoire

Niveau

Plaines: 2—Titéd

Désert à couches—Layer-Cake Desert

Maison Boo des Eaux Étincelantes

| Maison Boo du Glacier Gelé—Maison Hantée Oscillante

[| Soda Soda Jungle Jungle 2—Maison Boo du Pont—Labyrinthe Which-Way

Soda Jungle 4—Peinte Marécage

Soda Jungle 5—Ruines des profondeurs Rock Candy

Tour—Assèchement/Meurtre de Pierre

| Mines Rock-Candy 5—Plants-Piranha ambulants!

| Meringue

Maison Boo—Maison d'esprit tournant =

Tunnel

5 Sables jaillissants

Haunted

Epave

Au-dessus des Eaux

Empoisonné

Marécage

Tour de Pierre

Maison Boo—Maison d'esprit tournant =

Unlock

| Chemin caché vers le Niveau secret Plain d'Abricot—Refuge secret de Bloopers Stag

Chemin caché vers le Niveau secret Layer-Cake Desert—Plantes-Piranha sur la Glace

Chemin caché vers le Niveau secret des Eaux Étincelantes—Stalk Céleste

Chemin caché vers le Niveau secret du Glacier Gelé—Lac de Fliprus

| Chemin caché vers Soda Jungle 6—Pont Bancal/Soda Jungle 7—Foireaux de Wiggler

| Chemin caché à Soda Jungle 6—Gironette

Chemin caché à Soda Jungle 6—Giro Pont/Soda Jungle 7—Wiggler

Chemin caché à Rock-Garnie 6—palpitant Mines Bourrasque

Si Caché

Hidden path to

Rock- Sucre? (Rock-Candy)

Montagnes russes Spine

Tour—Bouchon à vis

Tour

| Chemin caché vers Châteaux des Nuages Meringue—Château à l'horlogerie de Ludwig

| Chemin caché vers le Château de Peach 4—Falaises

Profile Stars

À chaque fois que vous réalisez un exploit majeur en mode Histoire, une étoile sera ajouté à votre profil. Voici comment gagner les cinq étoiles de profil :

= 1ère étoile - Terminer le mode Histoire (barrer le final du château de Peach — Le Dernier Combat)

* 2ème étoile - Terminer tous les parcours (cela ne signifie pas que vous devez trouver toutes les sorties secrètes !)

* 3ème étoile - Collectionner toutes les pièces étoiles jusqu'à Peach's Château

+ 4ème étoile - Récupérez toutes les pièces étoiles dans Super Star Road pour ouvrir le dernier stage (Super Star Road 9 - Suivez Cela)

*Étoile - Collectez toutes les pièces étoiles du jeu, trouvez toutes les sorties secrètes (94 drapeaux sur l'écran de sélection de fichier du joueur) et attrapez Nabbit dans chaque zone au moins une fois (Nabbit n'apparaît que dans le monde 1 - Monde 7),

NOTE

Après vous gagnez votre première étoile en battant le mode Histoire, vous allez pouvoir aussi sauvegarder vos progrès à tout moment via le menu pause. Utile !

NOTE

Une fois que vous avez gagné les cinq étoiles de profil, toutes les maisons Toad que vous avez visitées réapparaîtront sur la carte. À partir de maintenant, elles n'existeront plus dès que vous les visiterez, Nica !

Profile Flags

À chaque fois que vous touchez un nouveau Poteau d'Objectif, vous gagnerez un drapeau de profil. Il y a 82 niveaux, mais 12 d'entre eux ont deux sorties au lieu d'une. Cela signifie qu'il y a 94 drapeaux de profil à collectionner en tout, le numéro de votre drapeau de profil passe de argent à or après avoir trouvé les 94, vous savez donc quand vous avez trouvé chaque Poteau d'Objectif.

NOTE

Les drapeaux blancs qui apparaissent également sur votre profil indiquent que zones que vous que vous avez terminé — il y a neuf de ces drapeaux à collectez dans toutes.

LOCATION TYPES

Toad Houses

Passez par les Maisons des Toad pour jouer à des mini-jeux avec Toad pour le plaisir et le profit ! Visitez les Maisons des Toad à toit rouge pour jouer pour des Power-Ups, et allez aux Maisons des Toad à toit vert pour tenter quelques beaux m aux 1-Ups,

Toad's les jeux de Toad sont simples et amusants, et la plupart mettent au défi soit vos réflexes ou vos capacités de mémorisation.

@) ne pas

Les Maisons Toad disparaissent de la Carte du Monde après votre visite elles. Ne la prochaine n'est jamais loin ! inquiétez vous.

Maisons Boo

Les Maisons Boo effrayantes sont remplies de murs faux, de portes truquées et bien sûr, de plein de Boo. Ces scènes farfelues peuvent être assez déroutantes, mais les Maisons Boo doivent être

être bravées si vous voulez avancer dans le mode Histoire. Toutes les Maisons Boo comportent plus d'une issue, il vaut donc la peine de les explorer soigneusement. Comptez sur le guide pour vous aider à naviguer dans ces lieux pecquïlars !

Towers

La plupart des zones du mode Histoire comportent au moins une tour qu'il faut escalader. Continuez simplement à grimper, et lorsque vous atteignez enfin la tour,

apex, soyez prêt à affronter un formidable mini-boss — généralement un gros tyran nommé Boom Boom. Les tours peuvent être difficiles car vous luttez continuellement contre la gravité, et vous devez les franchir sur votre chemin vers le château lointain de la zone.

TIP

Avant d'entrer dans la porte du Boss au sommet d'une tour, cherchez à proximité un bloc caché qui produit un Power-Up utile !

primagames.com

Châteaux

Chaque zone du mode Histoire se termine par un château effrayant qu'il faut franchir. Atteignez la fin du château, et vous verrez souvent emmené dans une bataille contre l'un de Bowser's les Koopa bien-aimés. Chaque boss de château est différent, mais ils ont tous une chose en commun : vous devez les écraser trois fois pour les vaincre !

NOTE

Les boules de feu peuvent aussi être utilisées pour vaincre les boss. Vous pouvez généralement trouver une Fire Flower en cherchant un bloc caché près de la porte du boss,

Batailles d'ennemis

Les ennemis ne se limitent pas aux niveaux — certains arpentent également la Carte du Monde, affamés de futurs héros. Toucher un ennemi de la Carte du Monde vous entraîne dans un bref combat au cours duquel vous devez vaincre l'ennemi, ainsi que ses complices. Écrasez simplement tous les méchants, ou attendez qu'un bloc ailé 7 apparaisse pour pouvoir collecter un Power-Up vital qui vous permet de les vaincre, puis poursuivez votre aventure !

TIP

Use a Super Star when traveling the World Map, and you will instantly defeat any World Map enemies you touch! You won't receive any items for beating them in this fashion, though.

NOTE

si vous n'ouvrez pas le coffre après avoir vaincu les ennemis de la Carte du Monde, Nabbit apparaîtra éventuellement et volera l'objet ! Il n'existe aucun moyen de récupérer les objets volés par Nabbit de cette façon.

Attraper Nabbit

EE TE

A nommé de
façon rusé
périodiquement
sur la Carte du Monde.
Chaque fois que vous voyez
l'icône de Nabbit planant
au-dessus d'une étape,
dirigez-vous là-bas pour
essayer d'attraper le pelage
compagnon
à travers
à la poursuite de Nabbit,
et attrape le petit
gars pour compléter le
défi. Nabbit s'enfuit alors
vers un autre
zone—attrape Nab-
oS 1 gagne un profil
d'étoile

NOTE

Nabbit n'apparaît que dans les sept premières zones. Si vous manquez d'attraper Nabbit après trois tentatives, il s'enfuit de la Carte du Monde et réapparaît finalement après un certain temps,

TIP

If you're having trouble ca attraper Nabbit, utilisez une Super
the World Map, then essai Étoile sur lui. Vous aurez un plus facile
temps, Breez ! ng à travers le niveau avec le pouvoir de Super Étoile!

Warp Pipes

Après vous avez fait
un peu progrès dans
Histoire Mode, vous allez
être capable de commencer nous-
Xv ing le/la Monde Carte de
ajouter Tuyau Simplement
Remnuage? Tuyau
(note: Warps
sauter dans un Tuyau
d'Encouragement et choisir une zone
pour
Voyager rapidement là-bas.

Je Chaque Warp un rapide
Tuyau, zone chemin ainsi
doit ce voyage une est la

Secret Island

Terminez le mode histoire en complétant le Final Château de Peach — la Bataille Finale, et une spéciale

l'île va apparaître sur la Carte du Monde. Utilisez une Tuyau Warp pour visiter l'île, puis entrez dans la petite maison que vous y découvrez. Cette cabane ressemble à celle qui appartient à quelqu'un mais il n'est pas chez lui en ce moment. Cependant, il a tenu un registre précis de toutes vos réalisations — lisez les panneaux de messages et voyez par vous-même !

GAME MODES

Story Mode

Le Mode Histoire est le mode de jeu principal dans New Super Mario Bros U. Dans ce mode, jusqu'à cinq joueurs peuvent parcourir le Royaume Champignon, luttant pour sauver le pays des griffes du maléfique Bowser. Un joueur peut même utiliser la manette pour aider ses amis en dérangeant les ennemis et en plaçant des Blocs Boost utiles !

Boost Rush

Dans Boost Rush, jusqu'à quatre joueurs doivent foncer vers les Pièces sur plusieurs parcours uniques. Plus les joueurs collectent de Pièces, plus l'écran défile rapidement, ce qui rend la partie de plus en plus frénétique ! Comme le Mode Histoire, un joueur peut utiliser la manette pour étourdir les ennemis et placer des Blocs Boost utiles pour ses amis. Consultez « Chapitre 6 — Modes supplémentaires » pour quelques conseils astucieux qui vous aideront à maximiser vos Pièces !

Défis

Le mode Défi vous propose cinq catégories différentes d'événements visant à étirer les compétences. Ces mini-jeux innovants sont tous en solo, à l'exception du mode Boost, conçu pour deux joueurs. Battez chaque Défi pour débloquer le suivant—et si vous bloquez, consultez nos conseils dans « Chapitre 6 — Modes supplémentaires ».

NOTE

Pendant les parties multijoueurs, tous les joueurs doivent utiliser des Wiimotes. L'un peut utiliser la GamePad Wii U pour contrôler un personnage pendant que les autres utilisent des Wiimotes.

Bataille de pièces

Bataille de pièces est un mode multijoueur compétitif où jusqu'à quatre joueurs (ou deux équipes de joueurs) rivalisent pour collecter le plus de Pièces. Faites la course dans ces stages spéciaux et essayez d'obtenir plus de Pièces que vos adversaires ! Les Pièces d'Étoile valent de gros bonus, mais vous perdrez des Pièces si vous êtes touché ou vaincu. Le joueur ou l'équipe avec le plus de Pièces à la fin de l'événement est le vainqueur !

NOTE

Vous pouvez jouer avec n'importe lequel de vos personnages Miis pendant les jeux Défis, Boost Rush et Bataille de Pièces.

MOVES AND CONTROLS

USING THE WII U GAMEPAD

Le GamePad Wii U peut être utilisé de manière spéciale lors du mode Histoire, Boost Rush, Coin Rush et Défis Boost Mode. Dans chacun de ces modes, le joueur qui utilise le GamePad Wii U peut placer des objets spéciaux appelés Boost Blocks dans l'environnement. Les Boost Blocks sont destinés à servir de plates-formes pour Mario et ses amis afin de les aider à progresser dans les niveaux plus facilement. Les Boost Blocks peuvent aussi être utilisés de d'autres façons — par exemple, les placer au-dessus de la tête des joueurs peut empêcher les objets qui tombent de leur faire du mal. Faites preuve de créativité et voyez à quel point vous pouvez être ingénieux.

avec vos Boost Blocks !

En plus de faire apparaître 3 blocs boost, le joueur qui utilise le Wii U GamePad peut aussi étourdir les én- emies. Touchez simplement un ennemi pour l'étourdir, et vous aiderez vos amis.

stun ou détruire certains dangers environnementaux, tels que les flammes qui tombent de Bowser ou les boules de feu lancées par les ennemis. Essayez de toucher tout ce que vous voyez — on ne sait jamais ce qui peut arriver !

NOTE

Quand les joueurs atterrissent sur le compteur Boost Super Star, le compteur Super Star est pour gagner la Super Star

les blocs, ils rempliront progressivement une zone spécifique en haut de l'écran du gamepad. Une fois plein, le joueur du gamepad peut le toucher en force ! Désormais, les ennemis que vous touchez seront vaincus au lieu d'être étourdis. L'effet ne dure pas longtemps, mais c'est plutôt un avantage !

NOTE

Lorsqu'un joueur utilise le gamepad, des blocs Moon spéciaux verront pour apparaître dans certains dans le jeu types de modes. Touchez ces blocs spéciaux afin que les autres joueurs puissent les toucher et recevoir des Lunes 3-Up !

MARIO'S MOVES

Run

Déplacez le stick analogique vers la droite ou la gauche pour faire courir Mario dans cette direction. Plus vous appuyez fort sur le stick, plus Mario ira vite !

NOTE

Vous pouvez aussi utiliser la croix directionnelle + pour déplacer Mario, au lieu du stick analogique.

Dash

Maintenez le bouton de course en courant pour sprinter. Maintenant, vous allez vraiment vite ! Sauf si vous devez être prudent, il est utile de garder le bouton de course appuyé en permanence. Ainsi, vous serez toujours à vitesse maximale !

NOTE

Mario peut sprinter directement au-dessus des petits trous et fosses sans y tomber. Zoom|

Ramasser/Lancer

Mario peut ramasser certains objets en s'en approchant tout en maintenant le bouton de course. Les objets courants que Mario peut porter incluent les carapaces de Koopa, les Blocs POW, les Bébé Yoshis, les Trampolines, les Bob-ombs étourdis et les petits ennemis que Mario de glace a gelés avec ses boules de glace. Maintenez simplement le bouton de course pour ramasser et transporter l'objet, puis relâchez-le pour le lancer.

TIP

Lancer Koopa les carapaces et les ennemis gelés sur d'autres adversaires pour faciliter leur défaite ! Les ennemis gelés ne reviennent jamais à la vie après que Mario les ait ramassés, mais les Koopas finiront par sortir de leur carapace, alors ne les gardez pas trop longtemps.

NOTE

Lorsque vous ramassez des ennemis gelés, vous devez appuyer sur le bouton ZR (ou secouer la télécommande Wii) en même temps que le bouton de course.

Jump

a lal sash

Sauter est ce que Mario fait de mieux ! Appuyez sur le bouton de saut pour effectuer un petit bond, ou maintenez le bouton pour faire un saut plus long. Courez avant de sauter pour prendre de l'élan et sauter sur de plus longues distances !

Sautez en vous tenant sous les Blocs pour les cogner—quelque chose de bien pourrait en sortir ! Mario peut aussi casser certains Blocs de Briques en sautant et en les frappant par en dessous, mais seulement après qu'il a grandi en ramassant un Power-Up, comme un Super Champignon ou une Fleur de Feu.

TIP

Frappez les Blocs par en dessous pour étourdir ou vaincre les ennemis qui se tiennent dessus.

Double Jump/Triple Jump

ye dh

Mario peut effectuer des doubles et triples sauts en sautant rapidement à la suite. Appuyez sur le bouton de saut au moment où Mario atterrit pour faire un double saut. Appuyez à nouveau après un double saut pour faire un triple saut ! Ces sauts sont plus longs que les sauts normaux et peuvent aider Mario à parcourir plus de distance.

Saut vrillé

Lorsque les pieds de Mario touchent le sol, appuyez sur le bouton ZR (ou secouez la télécommande Wii) pour effectuer un saut vrillé. Ce type de saut a une trajectoire plus basse qu'un saut normal et peut être utile dans certaines situations, comme lorsque vous essayez d'éviter de heurter des obstacles au-dessus de vous. La plupart du temps, cependant, les sauts traditionnels sont la meilleure façon de faire.

TIP

Appuyez sur le bouton ZR (ou secouez la télécommande Wii) après un saut normal pour faire tourner Mario en l'air. Les vrilles en l'air ajoutent un peu de distance et de temps de suspension aux sauts de Mario—cela peut vraiment sauver la vie quand vous êtes sur le point de manquer une plateforme ou d'atterrir sur quelque chose.

primagames.com

Wall Jump

Sautez contre un mur, puis appuyez à nouveau sur le bouton de saut pour vous propulser en saut mural. Les sauts muraux sont excellents pour atteindre des zones élevées, alors repérez les endroits où ils peuvent être utilisés. Lorsque deux murs sont proches l'un de l'autre, Mario peut enchaîner des sauts muraux d'un mur à l'autre, grimper à des hauteurs incroyables !

Stomp

Les coups de pied plantés sont la principale méthode d'attaque de Mario. Il suffit de sauter sur un ennemi, et Mario le écrasera de ses pieds. Selon l'ennemi, un coup de pied peut soit l'assommer soit le vaincre. Tous les ennemis ne peuvent pas être écrasés, remarquez bien — les ennemis enflammés et couverts de piques bousculeront souvent Mario s'il tente de les écraser !

TIP

Maintenez le bouton de saut pour faire rebondir Mario sur les ennemis après les avoir écrasés. C'est une excellente manière de grimper vers des blocs et des plates-formes élevés !

Ground Pound

À tout moment, lorsque Mario se retrouve en plein vol, il peut se recroqueviller dans une attaque appelée une frappe au sol puissante. Appuyer sur vers le bas pour une poussée. Simplement vers le bas sur le joystick analogique pendant que Mario est en l'air, et le plombier s'effondrera vers le bas à grande vitesse, cul en premier. Mario peut vaincre les ennemis avec des frappes au sol tout comme il le peut avec ses chocs,

et avec les coups de pied, Après que Mario a collecté un Power-Up et grossi, ses frappes au sol gagnent le supplément nécessaire pour écraser certains types de blocs.

TIP

Frapper au sol 7 ? Des noirs qui font s'en déloger leur contenu — cela peut parfois être plus sûr et plus facile que de sauter et de pousser les blocs depuis le bas.

Crouch

Appuyez sur le stick analogique vers le bas pour faire accroupir Mario. C'est un mouvement utile lorsque vous devez éviter des obstacles au-dessus. Parfois, vous devez vous accroupir en roulant sur des plateformes mobiles pour passer par des espaces étroits,

TIP

Accroupissez-vous en courant pour faire passer Mario par des ouvertures basses dans les murs.

Glissade

Accroupissez-vous en courant en descente pour faire glisser Mario. Mario vaincra la plupart des ennemis sur lesquels il dévale en glissant, sauf les ennemis en feu ou couverts de piques. Glisser est un moyen rapide et amusant de voyager, alors soyez à l'affût des endroits où glisser !

Entrer dans le tuyau

Vous verrez beaucoup de tuyaux dans le monde de Mario, dont certains sont en réalité des Tuyaux Warp que Mario peut utiliser pour visiter des zones spéciales. Agenouillez-vous simplement en vous tenant debout sur un tuyau pour voir si Mario peut entrer jt. Avancez droit dans les tuyaux inclinés pour voir s'ils peuvent être entrés, et maintenez le haut sur le stick analogique pour essayer d'entrer dans les tuyaux situés au-dessus. Qui sait où vous apparaitrez ?

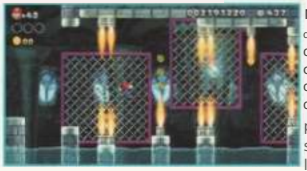
Entrer dans la porte

Mario rencontre les portes de boss au sommet de chaque tour et à la fin de chaque château. Pour entrer une porte, il vous suffit de vous tenir debout devant de et appuyez sur le haut sur le conduisent à des combats contre des boss analogiques. stick. En tant que leur nom l'indique, les Portes du Boss toujours certain que vous êtes prêt avant d'entrer !

TIP

Vérifiez les blocs cachés près des portes de boss — il y en a généralement un à proximité, et il contient toujours une amélioration d'énergie utile !

Attraper une corde/Barrière



Mario peut s'accrocher à des chaînes, des cordes, et des clôtures, puis commencer à grimper dessus. Approchez Mario de ces objets, puis appuyez sur le haut sur le stick analogique pour le faire s'accrocher et commencez à grimper. Vous pouvez aussi sauter depuis ces objets si vous le souhaitez.

Nager

Certaines étapes sont remplies d'eau — bonne chose, Mario est un excellent nageur ! En voyageant sous la mer, à chaque pression du bouton de saut, Mario nage par un petit peu. Continuez simplement d'appuyer sur le bouton de saut pour nager vers l'avant et accumuler de la vitesse. Mario coule rapidement lorsqu'il ne nage pas, alors cessez d'appuyer sur le bouton de saut si vous souhaitez plonger. Et ne vous inquiétez pas — Mario n'a jamais fini par manquer d'air !

TIP

Maintenez le bouton de saut en nageant et Mario effectuera un coup de pied en toupie qui le fait plonger plus lentement, vous donnant un peu plus de contrôle.

primagames.com

Using Yoshi

Le pote de Mario, Yoshi, apparaît dans plusieurs stages. Une fois que vous découvrez Yashi, sautez-lui dessus et commencez à le chevaucher. Yoshi peut sauter plus haut et plus loin que Mario, et il peut aussi avaler des ennemis avec sa longue langue collante. Yoshi peut aussi cracher les ennemis qu'il mange, les transformant en projectiles qui peuvent vaincre des ennemis éloignés !

TIP

Yoshi adore les fruits — nourrissez-le avec cinq morceaux, et il vous en donnera un **Power-Up!** Petit et Mini Mario obtiennent des champignons Super, tandis que Mario Super reçoit une Fleur de Feu. Mario Feu obtient une Fleur de Glace, et Mario Glace obtient un Gland Super. Chaque autre forme que prend Mario recevra un champignon 1-Up. Quel ami est Yoshi !

Bébés Yoshis

Les Bébés Yoshis existent en trois saveurs : Yoshi Bébé Ballon, Yoshi Bébé Lumineux et Yoshi Bébé Bulles. Chaque Yoshi Bébé a des capacités uniques, mais ils partagent tous quelques traits similaires. Pour commencer, Mario doit ramasser un Yoshi Bébé avant de pouvoir l'utiliser. De plus, les Yoshis bébés dévorent les ennemis dans lesquels Mario se heurte pendant qu'il les porte ! Tous les ennemis ne peuvent pas être mangés, mais beaucoup le peuvent. Appuyez sur le bouton ZR en portant un Yoshi Bébé pour utiliser sa capacité spéciale.

Balloon Baby Yoshi fills up with hot air, and can carry Mario through dangerous stages with ease!

Glowing Baby Yoshi can light up dark areas. The intense light he gives off can stun some nearby enemies and repel others! However, Glowing Baby Yoshi's powers won't affect enemies or the environment when used in fully illuminated areas.

Bubble Baby Yoshi blows out bubbles that can turn enemies into Coins or Power-Ups! Mario can bounce off of these bubbles to reach greater heights.

NOTE

Parlez à un Yoshi Bébé lorsque vous en voyez un sur la carte du monde, et il vous suivra dans l'étape suivante. Les seules étapes où les Yoshis bébés n'oseront pas entrer sont les tours, les châteaux et les Maisons Boo,

TIP

Emportez n'importe quel Yoshi Bébé dans les niveaux sous-marins — ils font d'excellents compagnons de nage !

TRANSFORMATIONS

Mini Mario

Ramassez un Mini Champignon pour vous transformer en Mini Mario. Vous êtes très vulnérable sous cette forme, mais seul Mini Mario peut entrer dans les petits tuyaux de téléportation ! Mini Mario est aussi si léger

qu'il peut courir droit sur les murs et sauter sur de grandes distances. Mini Mario peut frapper les Blocs pour vérifier s'ils contiennent des objets, mais il ne peut pas les casser,

Petit Mario

C'est la forme par défaut de Mario. Petit Mario est très vulnérable et il ne peut pas casser les Blocs Briques. Cherchez des objets spéciaux pour le transformer rapidement !

NOTE

Lorsque Petit Mario active un drapeau de point de contrôle, il est automatiquement transformé en Super Mario. Sympa !

NOTE

De nombreux Blocs ? qui donnent des objets spéciaux vous offriront un Super Champignon si vous les frappez avec Petit ou Mini Mario. Quand je vous frappez le même Bloc ? sous une autre forme, il donner son objet spécial par défaut (généralement une Fleur de Feu, une Fleur de Glace ou un Super Gland). En résumé, vous devez souvent passer de Petit Mario à Super Mario avant de pouvoir obtenir une forme encore plus puissante. Certains Blocs ? donneront des pièces au lieu d'objets spéciaux lorsque Super Mario les frappe.

Super Mario

Ramassez un Super Champignon pour vous transformer en Super Mario. Sous cette forme, Mario peut casser certains Blocs Briques en les frappant par en dessous avec un saut ou en atterrissant dessus avec une attaque rodéo. Mario est moins vulnérable sous cette forme car il ne sera pas vaincu s'il est touché—il redeviendra simplement Petit Mario.

Mario de Feu

Attrapez une Fleur de Feu pour vous transformer en Mario de Feu. Vous pouvez maintenant lancer de puissantes boules de feu en appuyant sur le bouton de course ! Ces boules de feu rebondiront sur le sol jusqu'à ce qu'elles touchent quelque chose, ce qui permet à Mario de Feu de vaincre des ennemis à distance. Cela inclut les ennemis qui ne peuvent pas être vaincus en sautant dessus, comme les Plantes Piranha. Comme vous pouvez le voir, Mario de Feu est une forme très puissante !

Mario de Glace

Les Fleurs de Glace transforment Mario en Mario de Glace. Cette forme est similaire à Mario de Feu, sauf que Mario de Glace lance des boules de glace au lieu de boules de feu. Ces projectiles disparaissent peu après avoir rebondi, donc leur portée est plus courte que celle des boules de feu—cependant, les boules de glace sont bien plus polyvalentes car elles peuvent geler complètement les ennemis de Mario ! Une fois un ennemi gelé, Mario peut généralement

le ramasser, le transporter et le lancer vers d'autres ennemis. Les plus grands ennemis gelés qui ne peuvent pas être transportés peuvent être vaincus en les écrasant avec une attaque rodéo (ou en sautant par en dessous), les ennemis gelés peuvent aussi servir de plates-formes, aidant Mario à atteindre des zones élevées ou à traverser des passages dangereux plus facilement. Les ennemis qui ne peuvent pas être vaincus avec des boules de feu peuvent parfois être vaincus en Mario lorsqu'il gèle et les écrase (comme les Squelettes, par exemple),

TIP

Gelez et lancez les ennemis de Mario de Glace pour récupérer plus facilement des objets inaccessibles !

primagames.com

Flying Squirrel Mario

Mario peut planer dans les airs sous cette excellente forme, parcourant de grandes distances avec facilité. Attrapez un Super Gland pour devenir Mario Écureuil Volant ; puis maintenez simplement le bouton de saut pour planer. Appuyez sur le bouton ZR (ou secouez la télécommande Wii) pour effectuer un saut d'écureuil volant, et Mario s'envolera dans le ciel ! Mario perd la capacité de planer après avoir effectué un saut d'écureuil volant.

however,et un seul saut d'écureuil volant peut être utilisé avant que Mario doive atterrir,

TIP

si possible, préservez votre vol en rebondissant sur les ennemis vous pourrez alors effectuer un autre saut d'écureuil volant !

NOTE

Mario Écureuil Volant peut aussi s'accrocher aux murs pendant un court instant.

Écureuil Puissant Consommez un P-Gland Mario pour vous transformer en Écureuil Puissant

Mario Écureuil. Cette forme est exactement comme la forme Mario Écureuil Volant, sauf que Mario Écureuil Puissant peut effectuer des sauts volants illimités en plein air et ne perd jamais la capacité de planer ! Cela permet à Mario Écureuil Puissant d'aller où il veut, aussi longtemps qu'il le souhaite. Trop cool, non ?

NOTE

Les P-Glands sont très rares et ne peuvent être obtenus qu'en attrapant Nabbit. Voir le chapitre précédent « Attraper Chapardeur » se... on pour plus de détails.

TIP

Certains niveaux avec des tuyaux d'entrée peuvent être facilement terminés par Mario Écureuil Puissant. Au lieu d'entrer dans le tuyau, volez haut dès le début. Continuez simplement à voler vers la droite et vous arriverez directement à la fin !

Mario Pingouin

Enfilez la combinaison Pingouin pour vous transformer en Mario. Sous cette forme rare, Mario a la capacité de lancer des boules de glace, et peut aussi glisser sur le ventre sur de bien plus grandes distances que d'habitude. Mario Pingouin est aussi un excellent nageur : il nage plus vite que la normale et se déplace toujours en ligne droite. En bref, Mario Pingouin est idéal pour les niveaux glacés et aquatiques

—mais la combinaison Pingouin est un bonus rare qui ne peut être obtenu que chez Toad lors de votre visite à la Route des Étoiles !

Mario Hélice

Enfilez la combinaison Hélice pour vous transformer en Mario Hélice. Cette forme permet à Mario de s'envoler vers le haut en faisant tourner son hélice et de gagner rapidement beaucoup de hauteur. Mario Hélice peut aussi plonger tout droit vers le bas avec une vrille qui peut détruire les blocs de briques et vaincre enemies. La Combinaison Hélice est un autre bonus rare qui ne peut être obtenu qu'en rendant visite à Toad à la Route des Étoiles Road.

ITEMS AND OBJECTS

POWER-UPS

Champignon Super

Les Super Champignons transforment Petit Mario en Super Mario; Petit Mario trouve souvent ces power-ups à l'intérieur des blocs ? Cependant, si Mario obtient le même bloc ?, un power-up plus avancé apparaîtrait probablement. C'est comme ça que ça se passe !

® NOTE

Voir chacun des Mario" 5 formes différentes ! sections “ions” pour un regard approfondi sur 5 forms. “Transfor

Petite Champignon

Ces power-ups rares transforment Mario en Mini Mario. Seufs niveaux ne contiennent que quelques champignons mini, alors essayez de vous souvenir où vous les trouvez !

Orie

Désert Layer-Cake 4—Dards des sables jaillissants est un Mini Mushroom source— vous trouverez le Mini Mushroom dans une zone secrète souterraine au-delà d'une tuyauterie Warp.

Fleur de feu

Les Fleurs de feu se trouvent dans de nombreux niveaux en frappant des blocs ? Ces Power-Ups trans- form Mario en Fire Mario — une forme très puissante !

TIP

Les blocs cachés près des portes du boss contiennent souvent des Fleurs de feu. Collectionnez-les pour devenir Fire Mario avant d'entrer dans la porte du boss, puis vous pouvez brûler le boss avec des boules de feu !

Fleur de glace

Dans certains niveaux, les blocs ? vous donneront des Fleurs de glace. Collectez ces power-ups pour vous transformer en Ice Mario — une forme polyvalente qui permet à Mario de geler ses ennemis avec des boules de glace !

Super Acorn

Ces glands magiques transforment Mario en Forme d'Écureuil volant—l'une des formes les plus utiles du jeu; Mario Écureuil Volant peut s'accrocher aux murs, planer dans les airs et s'élever haut avec ses sauts d'écureuil volant. Il n'y a pas de meilleure façon de voyager !

P-Gland

Ces Power-Ups rares ne peuvent être obtenus qu'en attrapant Nabbit lors d'événements spéciaux. (See « Le Basics chapitre section « Attraper Nabbit » pour les détails) Les P-Glands transforment Maric en forme Écureuil Puissant, ce qui lui permet de rester en l'air indéfiniment en effectuant des sauts d'écureuil volant illimités. Haut, haut et loin !

Pinguin . Combinaison

La Combinaison Pingouin est un Power-Up rare qui ne peut être trouvé qu'en visitant les Toad Houses à toits rouges le long de Super-Star Road. Glisse et transforme-toi en Mario Pingouin — expert lancemissiles de boules de glace, plongeon ventre et maître des environnements aquatiques !

Combinaison Propulsion

Tout comme la Combinaison Pingouin, la Combinaison Propulsion ne peut être obtenue qu'en gagnant les mini-jeux de Toad sur Superstar Road. Portez cette tenue pour vous transformer en Mario Propulseur; vous pourrez alors traverser les niveaux avec une montée épatante

Super Étoile

Les Super Étoiles sont des Power-Ups rares qui accordent temporairement à Mario une puissance incroyable; Mario est en grande partie invincible tout en profitant des bienfaits d'une Super Étoile et vaincra tout ennemi qu'il touche, y compris des ennemis puissants comme le Dragoneel.

CAUTION

Même après avoir trouvé une Super Étoile, Mario doit encore se méfier de tomber, d'être écrasé et de tomber dans la lave

'Ores (ou le Marais Poison de Soda Jungle). Dans certains

Super Étoiles en frappant d'autres blocs 7 avant que la puissance de l'Étoile de Mario ne s'estompe. Délivrez-vous rapidement à travers ces niveaux et frappez ces 7 blocs pour maintenir votre puissance d'Étoile Supérieure forte !

TIP

Mario va une Super Étoile à chaque fois qu'il bat des ennemis de la Carte Mondiale. Mais si vous n'avez pas envie de combattre les ennemis de la Carte Mondiale, le Monde peut simplement utiliser une Super Étoile en explorant la Carte, et vous éliminerez instantanément tous les ennemis que vous rencontrerez !

COMMON ITEMS

Pièce

Les pièces sont les plus courantes de tous les objets — vous les trouverez partout. Collectez 100 pièces pour effrayer un 1-Upl

Minerai

Les formations de pièces pointent souvent vers des lieux importants ou des secrets cachés. Suivez ces pièces et voyez où elles mènent!

Pièce cachée

Les pièces cachées sont des contours sombre qui se transforment en pièces régulières après que Mario les touche, dépassez-les pour les révéler, puis faites demi-tour et saisissez-les|

Pièce étoile

Chaque niveau comporte trois pièces étoile à collecter. Ces récompenses séduisantes sont généralement cachées avec ingénuité, cherchez-les partout!

TIP

Quand vous collectez une pièce étoile, son icône apparaît dans le coin supérieur droit de votre écran. Cela peut vous aider à resserrer votre recherche des pièces étoile manquantes. Par exemple, si la première pièce étoile que vous avez trouvée s'avère être la seconde, vous savez que vous devez être passé près de la première pièce étoile. Revenez un peu en arrière et cherchez-la.

Anneau rouge

La plupart des niveaux présentent soit un anneau rouge soit un anneau vert,

Quand vous touchez un Anneau Rouge, huit pièces rouges apparaîtront à proximité. Dépêchez-vous de les récupérer

tous avant qu'ils ne disparaissent, et vous obtiendrez un objet spécial — généralement un Power-Up ou un champignon 1-Up!

Anneau vert

Si un niveau ne présente pas d'Anneau Rouge, il contient probablement un Anneau Vert. Touchez un Anneau Vert, et un petit faisceau tournant de pièces vertes apparaîtra.

pomme à proximité. Collectez ces pièces vertes, puis un second faisceau apparaîtra. Continuez à collecter ces faisceaux jusqu'à ce que vous ayez pris les cinq — un objet spécial sera votre prix!

Fruit

Si vous voyez des fruits pendus dans les arbres en explorant un niveau, vous savez que Yoshi doit être quelque part dans les environs. Yoshi juste

adore les fruits — donnez-lui cinq morceaux, et il vous récompensera avec un objet pratique!

TIP

Certains ennemis se transformeront brièvement en Fruit (Pokeys et Bramballs, par exemple). Assurez-vous de nourrir ces méchants à votre ami, Yoshi!

Champignon 1-Up

Ramassez des Champignons 1-Up pour gagner des vies supplémentaires. Les Champignons 1-Up sont commonly cachés dans des Blocs Briques discrets et difficiles d'accès. Mario doit souvent s'approcher de ces Blocs Briques sous un certain angle pour les frapper et récupérer le Champignon 1-Up. (Par exemple, parfois Mario doit découvrir un passage secret menant au Bloc Brique.) Toad offre aussi des Champignons 1-Up lorsque vous visitez ses maisons au toit vert.

TIP

Il existe d'autres moyens de gagner des 1-Up. L'un des plus courants est d'écraser plusieurs ennemis sans toucher le sol. Un excellent endroit pour cela est la Jungle Soda 1—Jungle des Géants. Écrasez tous ces grands Goombas au début sans atterrir pour accumuler les 1-Up !

LUNE 3-UP

Ces objets spéciaux vous donnent trois 1-Up lorsque vous les ramassez, mais ils n'apparaissent que lorsqu'un joueur utilise le gamepad. Pour obtenir des Lunes 3-Up, le joueur avec le gamepad doit d'abord toucher les Blocs Lune 3-Up visibles uniquement sur l'écran du gamepad. Cela rendra le Bloc Lune 3-Up visible pour les autres joueurs, qui devront alors le frapper rapidement avant qu'il ne disparaisse. Une Lune 3-Up apparaîtra alors pour chaque joueur !

COMMON OBJECTS

Bloc

Les blocs sont parmi les objets les plus courants que Mario rencontre. Vous trouverez des blocs partout — frappez-les par en dessous avec un saut, ou frappez-les par le dessus avec un coup au sol, et voyez si quelque chose d'important sort!

Bloc ?

Ces blocs spéciaux contiennent toujours une sorte d'objet. Ça pourrait être une simple pièce, mais le plus souvent, c'est un power-up précieux ! Touchez chaque bloc ? que vous voyez — cela en vaudra l'effort.

Bloc Pièce

Si vous frappez un Bloc de brique et une pièce sort, continuez de sauter et de le toucher— vous venez de découvrir un Bloc Pièce ! Plus vous frappez rapidement ces blocs sans prétention, plus vous marquerez de pièces. Certains blocs Pièce ne donnent qu'une pièce. Les Blocs Pièce deviennent des Blocs solides lorsqu'ils n'ont plus de pièces à donner,

TIP

Effectuez un coup au sol sur un Bloc Pièce, et maintenez la manette dans la direction bas — Mario continuera à frapper le Bloc Pièce jusqu'à ce qu'il ait récupéré chaque pièce.

Bloc Roue de la Fortune

Ces blocs rares vous donnent des objets aléatoires. Vous pourriez obtenir un 1-Up ou un Power-Up, selon le moment où vous frappez le Bloc Roue. Quoi que vous obteniez, vous êtes toujours gagnant !

Bloc POW

Ces blocs uniques génèrent de puissants tremblements de terre lorsqu'ils sont frappés ou projetés, dévastant tous les ennemis proches et provoquant souvent sometimes des étoiles Pièces !) à tomber de des pièces (et même plus haut.

TIP

Essayez de vaincre beaucoup d'ennemis avec des blocs POW — vous gagnerez des vies supplémentaires si vous en venez à bout.

primagames.com

Bloc de vigne

Frappez l'un de ces blocs pour faire pousser une Traîne-de-fées vers le ciel. Montez et voyez où cela mène ! Si vous écrasez au sol un Bloc de vigne, la Traîne-de-fées poussera vers le bas— ce n'est généralement pas très utile !

Bloc-note

Mario peut rebondir sur les blocs-note puis s'envoler très haut dans le ciel. Certains blocs-note contiennent des objets, donnez-leur tous un bon coup.

Bloc beignet

Attention à ces blocs dangereux ! Ils tombent rapidement sous l'effet de Mario. poids, pouvant faire chuter notre héros. Ne restez pas sur les blocs-betises Donut si vous ne voulez pas tomber, et sautez des blocs Donut qui tombent avant qu'il ne soit trop tard !

TIP

Vous pouvez empêcher que les blocs Donut ne tombent sous vous en sautant sur place.

Bloc d'orientation Super

Si vous galérez sur un niveau et que vous avez été vaincu de nombreuses fois, le Bloc d'orientation Super peut apparaître. Tapez sur ce bloc spécial et Luigi vous montrera comment franchir le niveau ! Il ne révélera pas de secrets, mais au moins vous apprendrez comment atteindre le Pole d'Emploi intact.

NOTE

si vous choisissez d'arrêter de regarder Luigi, vous pourrez reprendre le jeu à partir de là où il se tient. Si vous terminez le niveau avec Luigi, vous aurez le choix de continuer ou réessayer. Si vous choisissez de continuer, le niveau restera inachevé sur la Carte du Monde jusqu'à votre retour et votre achèvement du niveau sans l'aide de Luigi.

Interrupteur P

Activez un Interrupteur P pour transformer temporairement toutes les pièces voisines en briques sur les blocs; et tous les blocs environnants en pièces. Cela est souvent utile, car le tempo-briary Blocs de briques généralement vous aider à atteindre zones que vous ne pourriez autrement pas explorer. Parfois des Pièces bleues apparaissent lorsque vous tapez aussi sur l'interrupteur P— vous ne recevrez rien de spécial si vous les collectez toutes, mais cela ne devrait pas vous empêcher d'essayer !

Interrupteur ?

On ne sait jamais ce qui peut arriver lorsque vous appuyez sur un Interrupteur ?, ça vaut toujours l'effort ! L'activation de 7 interrupteurs provoque généralement un changement temporaire dans les environs. Allez-y, tapez les Interrupteurs ? et voyez ce qui se passe !

Pipe Warp.

Des tuyaux apparaissent partout, mais seuls certains sont des Tuyaux Warp. Ces tuyaux spéciaux transporteront Mario vers des zones secrètes lorsqu'il les pénètre. Tenez simplement debout au sommet d'un tuyau et crouch pour voir si vous vous pouvez y entrer. Si c'est le cas, vous venez de découvrir un Tuyau Warp !

NOTE

Certains Tuyaux Warp pendent du plafond—sautez et appuyez vers le haut sur le stick analogique pour les entrer. Vous pouvez aussi simplement marcher dans des Tuyaux Warp horizontaux.

ENEMIES

Amp

Amps are stationary enemies that will shock Mario if he touches them. You can't stomp Amps, but Ice Mario peut geler ces ennemis avec des boules de glace puis les écraser

Banzai Bill

Ces grandes versions de Bullet Bill apparaissent rarement. Elles peuvent être vaincues en les écrasant, tout comme Bullet Bill — elles sont juste plus grandes et plus difficiles à éviter.

Big Amp

Les Big Amps ressemblent aux Ampères ordinaires — mais en plus grand ! Ne touchez pas ces ennemis électrifiés, congelez-les avec des boules de glace, ou évitez-les simplement.

Big Boo

Ces envahis / Les Boos ressemblent aux Boos ordinaires, seulement beaucoup plus grands. Ils poursuivront Mario les dos tournés, mais ils ont trop peur de bouger pendant que Mario les regarde. Faites de votre mieux pour éviter les Big Boos, ou vainquez-les avec le pouvoir Super Star si vous pouvez,

Big Dry Bones

La version plus grande des Dry Bones peut être difficile à gérer. Ils ne peuvent pas être étourdis par un coup d'écrasement ni brûlés par des boules de feu.

Big Fuzzy

Les Big Fuzzies ressemblent aux Fuzzies ordinaires, mais en plus grands et plus difficiles à éviter. Vous ne pouvez pas écraser ces ennemis, alors geler-les avec des boules de glace, les vaincre avec des boules de feu, ou simplement essayez de passer sans dommages.

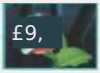
Big Goomba

Ces énormes Goombas semblent effrayants, mais ils peuvent être écrasés tout comme les Goombas ordinaires. Lorsque vous écrasez un Big Goomba, en revanche, il se divise en deux PlusPetits Goombas lourds| Utilisez des boules de feu pour vaincre les Big Goombas avec moins de tracas,

Big Koopa Troopa

Les Big Koopa Troopa ressemblent beaucoup à leurs homologues plus petits. Écrasez-les pour les étourdir et les faire se cacher dans leurs carapaces. Les carapaces de Big Koopa sont assez grand pour écraser des rangées entières de briques Blocs sans rebondir. Ils peuvent aussi écraser de gros blocs de briques, mais ils rebondiront après avoir touché un bloc.

Big Piranha Plant



Les grandes plantas de Piranha ressemblent à des plantes Piranha ordinaires, mais beaucoup plus grandes. Cela rend les Big Piranha Plants difficiles à éviter. Les Big Piranha Plants ne peuvent pas être écrasées et ne se retireront pas dans les tuyaux comme plants Piranha ordinaires. Si vous ne pouvez pas les éviter, essayez de les vaincre avec quelques boules de feu,

Big Thwomp

Les Big Thwomps sont beaucoup plus grands que les Thwomps ordinaires, mais sinon ils sont les mêmes. Ils tombent sur Mario lorsque celui-ci passe en dessous, puis remontent lentement à leur position d'origine. Certains-parfois, vous pouvez simplement sprinter devant les Big Thwomps. D'autres fois, vous devez les tromper pour qu'ils tombent puis passer en trombe pendant qu'ils se lèvent lentement.

Big Urchin

Ces gros ennemis recouverts d'épines présentent des obstacles aquatiques dangereux pour Mario à éviter. Les Big Urchins ne peuvent pas être vaincus par des boules de feu, vous devez donc passer à côté d'eux. Vainquez les Big Urchins avec le Super Pouvoir de la Super Étoile dès que possible.

Big Wiggler

Bien qu'il soit techniquement considéré comme un ennemi, le Big Wiggler sert de sorte de plateforme mobile pour Mario dans l'un des derniers stages du Soda. Sautez sur le Big Wiggler tandis que il se déplace autour de la Nielle empoisonnée pour éviter de faire une mauvaise noyade. Ne vous inquiétez pas; vous ne dérangerez pas le grand.

primagames.com

Blooper

Bloopers sont dangereux sous l'eau ennemis ce/that dard vers le haut avec surprenante vitesse. Ils ne pas coulent très rapides, cependant, alors trompez les Bloopers pour les faire nager vers le haut, puis plongez rapidement et nagez devant eux.

Les Bloopers sont aussi vulnérables aux boules de feu et de glace.

Bonne Nanny Blooper

Cet ennemi rare garde une Pièce d'Étoile dans l'un des niveaux des Eaux Étincelantes. Les Blooper Nanny sont plus grands que les Bloopers normaux, et une bande de Bloopers sur-

autour d'eux. Ils bougent exactement comme les Blooper ordinaires,

ployer pour les éviter en plongeant, ou lancer des boules de feu pour les éliminer.

Bob-Omb

Ces ennemis explosifs ressemblent à des bombes à remontoir qui marchent sur deux pieds mécaniques. Appuyez sur Bob-Omb pour l'étonner, et le Bob-Omb cessera de marcher et commencera à briller. Fuyez avant le Bob-Omb

explose, ou allez simplement dans sa direction pour le repousser. Mario peut aussi ramasser et lancer les Bob-Omb étourdis pour vaincre les ennemis et détruire les obstacles !

Bony Beetle

Bony to à fait Coléoptères inoffensifs au début, mais ils deviennent semblent dangereux quand ils s'arrêtent marchant et souches/attache

à ses piqu es. Écrasez un Bony Beetle pendant que ses piqu es ne sont pas sorties pour l'étourdir, ou évitez simplement ces ennemis.

Les boules de feu sont inefficaces, mais les boules de glace gèlent les Scarabées Squelettes, ce qui vous permet de les écraser.

Boo

Ces spectres lugubres n'ont pas d'épine dorsale, et vont

ah) ne poursuivent Mario que lorsque son dos est tourné, Chaque fois que Mario fait face à un Boo, le petit esprit panique et s'immobilise. Les Boos ne peuvent être vaincus que par

La power Star Supérieure, ou lorsque Baby Yoshi les dévore.

TIP

Essayez d'attirer les Boos loin des zones que vous souhaitez explorer, puis revenez en arrière ensuite.

Boomera These ng rare Bro Bros sautent autour et lancent des boomerangs

vers Maria, en espérant le frapper. Leurs boomerangs voyagent dans schémas prévisibles, ils sont donc assez facile à éviter. Pourtant, il vaut mieux pousser Boomerang Bros par en dessous et les vaincre, ou lancer des boules de feu ou des boulits de glace sur eux de loin,

Bramball

La Jungle des Soda abrite des habitants sauvages. Le Bramball est l'un des plus inhabituels. Ces ennemis farfelus marchent sur deux longues jambes maigres, se déploient tête première en avançant. Leurs jambes sont leurs points forts, alors écrasez leurs têtes vulnérables pour les vaincre

eux ! Vous pouvez aussi congeler les Bramballs avec des boules de glace pour les transformer en plates-formes utiles.

NOTE

Bramballs occasionally clignotent et become Fruit pour une courte temps. Atteignez-les d'en dessous lorsqu'ils sont en forme de fruit, et vous obtiendrez un bonus

Broozer

Ces fantômes furieux ne ressemblent en rien aux Boos. À la place, les Broozers dévalent le sol en foulant les poings gantés. Éloignez-vous des Broozers et — les attirant dans des obstacles qui les démolissent pour votre bénéfit. Lorsque vous avez fini de jouer avec Broozers, vainquez-les avec des coups de pied, des boules de feu ou des boules de glace.

Bulber

Les Bulbers sont des ennemis rares sous-marins qui se cachent dans les fonds marins profonds et sombres. Une lumière douce émane de l'étrange ampoule au-dessus de leur tête — un appât pour attirer des héros sans méfiance ! Il est facile d'éviter ces ennemis lents-

ennemis mobiles, mais vous pouvez aussi les vaincre avec des boules de feu et iceballs.

Bullet Bill

Les Bullet Bills sont des ennemis classiques souvent propulsés depuis des tourelles appelées Bill Blasters. Comme les Banzai Bills, ils volent en ligne droite et ne vont pas

poursuivre Mario. Sautez et tabassez les Bullet Bills pour les vaincre, ou geler-les avec des boules de glace et les utiliser comme plates-formes.

TIP

Tenez-vous au sommet ou juste à côté des Bill Blasters pour les amener à cesser le tir.

Buzzy Scarabae

Comme Koopas, ces ennemis au carapace dur peuvent être stun avec un coup de pied, les faisant se retirer dans leur carapace. Les coquilles peuvent être ramassées et jetées comme les coquilles Koopa. Ils ne sont pas très intelligents, bien que, et ils sortiront tout droit des plates-formes et tomberont dans les gouffres. Sautez par-dessus les Buzzy Beetles, ou geler-les avec des boules de glace puis écrasez-les si vous êtes agressif,

Chain Chomp

Les Chain Chomps ressemblent à une balle et chaîne maintenue en place par une cheville. Ils se déchaînent régulièrement et mordront Mario s'il s'approche trop. Sautez devant

Chain Chomps pendant qu'ils se retirent, ou écrasez leurs goupilles pour les libérer et les faire rebondir loin.

Cheep Cheep

Cheep Cheep sont des ennemis aquatiques courants qui -~ | sautent lentement, nagent sous l'eau. À partir de la surface de l'eau, certains niveaux deviennent des projectiles dangereux et rapides qui peuvent être difficiles à

à éviter. Évitez les Cheep Cheep en nageant sous-marins, ou combattez-les avec des boules de feu ou de glace. Évitez-les lorsqu'ils sautent hors de l'eau, ou vainquez-les avec des coups d'écrasement, des boules de feu ou de glace.

Cheep Chomp

Ce poisson gras a faim de héros. Cheep Chomp chase Mario à travers une étape de Superstar Road, et engloutir vers le s'il en est capable. Cheep Chomp aussi frapper à travers les Brick Blacks et vaincre tous les ennemis qu'il touche, Il est préférable de vaincre Cheep Chomp avec des boules de feu, mais vous pouvez aussi essayer de l'éviter.

primagames.com

Cooligan

Ces manchots embêtants aiment glisser sur la glace sur le ventre. Écrasez les Cooligans pour les vaincre eux, ou geler eux avec boules de glace et regarder les écraser dans la suivante objet ils glisser dans! Les boules de feu vaincront aussi les Cooligans.

Dragoneel

Cette énorme créature marine poursuit Mario à travers un niveau Sparkling Waters. Dragoneel ne peut pas être vaincu à moins de le toucher avec le pouvoir Super Star, vous devez donc nager habilement pour l'éviter; vous pouvez étourdir Dragoneel pendant un bref instant en le frappant à la tête avec des boules de feu, mais le frapper ailleurs ne fera que l'accélérer !

Dry Bones

Ces ennemis ossuaux sont assez courants. Mario peut étourdir Dry Bones avec un coup de pied, mais il ne peut pas les vaincre par des coups; ils se rétabliront bientôt. Les boules de feu ne fonctionneront pas non plus, vous devez donc geler Dry Bones et écrasez-les si vous souhaitez les éliminer définitivement !

Eep Cheep

Eep Cheep ressemblent à Cheep Cheep, sauf qu'ils ne se trouvent que sous l'eau. Ces petits poissons nagent souvent en bancs et présentent des obstacles aquatiques que Mario doit soit éviter, soit vaincre avec des boules de feu ou de glace,

Fire Bro

Les Fire Bros sont des ennemis dangereux qui sautent et lancent des boules de feu à Mario de loin. Chaque fois que possible, essayez de vaincre ces ennemis par-dessous en sautant vers le haut et en heurtant la plate-forme sur laquelle ils se tiennent-en y montant. Les Fire Bros peuvent être vaincus par des coups de pied et d'autres moyens courants, mais les approcher est dangereux.

Plante Pierrapir ou Piranha enflammé

La version ardente de la Plante Piranha est similaire à la variété du jardin, mais celles-ci crachent des boules de feu sur Mario au lieu d'essayer de l'avaler. Vous ne pouvez pas écraser les Plantes Piranha enflammées, alors soit évitez-les ou vainquez-les avec des boules de feu ou de glace.

Serpent de feu

Les Serpents de feu sont des ennemis rares qui sautent autour, laissant une traînée de feu derrière eux, les Serpents de feu grandissent plus grands taille chaque quelques sauts ainsi que, et sont difficile vers sauter après ils ont grandissent. Si lumineux Bébé Yoshi est présent, utilisez sa capacité pour repousser les serpents de feu. Sinon, essayez simplement de les contourner quand ils ne sont pas très gros.

Les Baby Yoshis peuvent aussi avaler des serpents de feu !

Fish Bone

Ces ennemis dangereux se trouvent profondément sous l'eau et nageront rapidement vers Mario lorsqu'ils le voient. Lorsque vous voyez un Poisson Os' yeux tourne rouge, jeter/extérieur—c'est à propos venir vers vous ! Faites votre meilleur à éviter ces ennemis ou geler eux avec des boules de glace. Les boules de feu ne fonctionneront pas.

Flame Chomp

Cette version rare du Chain Chomp vole autour et laisse une traînée de flamme derrière lui. Vaincre Flame Mâchoires Oh en laissant eux voler près puis écraser les pendant qu'ils pause entre mouvements.

Fliprus

Flipruses se trouvent dans des zones neigeuses et aiment lancer d'énormes boules de neige sur Mario. Ces ennemis ne bouvent pas, mais ils sautent sur place. Éliminez-les soigneusement en les écrasant tant qu'ils ne produisent pas de boules de neige,

Vous pouvez aussi les vaincre avec des boules de feu ou de glace,

Foo

Les Foos sont des ennemis vaporeux qui ressemblent à des nuages et soufflent des rafales de vent qui peuvent cacher des plates-formes et d'autres objets. Éliminez-les en les écrasant, ou évitez-les tout simplement.

Fuzzy

Les Fuzzies sont des ennemis assez courants qui se déplacent généralement sur des rails. Mario sera blessé s'il touche un Fuzzy, donc évitez-les ou vainquez-les avec des boules de feu ou de glace. Yoshi peut aussi dévorer des Fuzzies,

Goomba

Les Goombas sont parmi les ennemis les plus courants du Royaume Champignon. Ils ne sont pas très intelligents et marcheront tout droit hors des plates-formes, risquant de tomber vers leur doom. Mario peut vaincre les Goombas en les écrasant

ou par tout autre moyen qu'il choisit.

Goombrat

Les Goombrats ressemblent aux Goombas, sauf qu'ils sont assez malins pour ne pas tomber des plates-formes. Écrasez ces petits vilains et poursuivez votre chemin.

Grrrol

Ces ennemis roulants peuvent blesser Mario s'il les touche, alors faites de votre mieux pour rester sur le côté. Les Grrrols changent de direction après avoir touché quelque chose, alors ne les suivez pas de trop près ! Les Grrrols peuvent

écrasez les blocs de briques dans lesquels ils roulent — parfois vous pouvez en tirer parti pour vous avantage !

Hammer Bro

Les Hammer Bros sont des ennemis classiques qui sautent partout et lancent des marteaux sur Mario. Méfiez-vous de ces marteaux — ils passeront juste

à travers les plates-formes et vous frapperont si vous n'êtes pas prudent. Les Hammer Bros peuvent être écrasés, mais ils sont difficiles à approcher — vainquez-les de loin avec des boules de feu ou de glace si vous le pouvez.

Heavy Para-Beetle

Ces grands planeurs flottent lentement dans les nuages, allant probablement n'importe où; Mario peut monter sur les Heavy Para-Beetles, mais ils perdront rapidement de l'altitude sous son poids. alors ne traînez pas sur

trop longtemps !

Hefty Goomba

Les Hefty Goombas sont plus grands que les Goombas normaux, mais plus petits que les Big Goombas. Écrasez un Big Goomba et il se divisera en deux Hefty Goombas. Écrasez un Hefty Goomba et il se divisera en deux Goombas ordinaires

Goombas. Parlez de personnalités multiples ! Vous pouvez vaincre les Hefty Goombas plus facilement avec des boules de feu et de glace,

Huckit Crab

Huckit Crabs aiment lancer des pierres sur Mario. Ils restent généralement en place, mais peuvent sauter en l'air en lançant leurs pierres. Mario sera blessé s'il est touché par une pierre, mais il peut les écraser

les racks s'il le souhaite, écrasez les Huckit Crabs pour les vaincre, ou utilisez des boules de feu ou de glace si vous préférez.

Ice Bros

Ice Bros ressemblent beaucoup aux Fire Bros, mais ils lancent des boules de glace au lieu de boules de feu. Projetez-les d'en dessous si possible, puis approchez-vous prudemment et écrasez-les. Les boules de feu et de glace fonctionnent également,

Jellybeam

Ces ennemis n'existent que dans les eaux sombres. Ils nagent lentement de haut en bas, éclairant leur ventre inférieur. Les Jellybeams sont faciles à éviter, alors laissez-les et nagez au-delà.

King Bill

Le plus grand Bullet Bill de la ville, King Bill n'apparaît pas très souvent, mais il fait ressentir sa présence lorsqu'il apparaît ! Cette version énorme de Bullet Bill ne poursuivra pas Mario, mais elle est si grande qu'elle n'en a pas besoin. Profitez de la lenteur de King Bill et essayez de l'éviter.

primagameas.com

Koopa Paratroopa

Les Koopa Paratroopas sont des Koopa Troopas ailés qui montent et descendent, présentant des obstacles en l'air. Piétinez un Koopa Paratroopa, et il perdra ses ailes et tombera, devenant un Koopa Troopa normal.

Koopa Troopa

Cherchant les ennemis les plus répandus dans le Royaume Champignon, les Koopa Troopas sont des soldats ressemblant à des tortues qui se retirent dans leurs carapaces lorsque Marjo les piétine. Une fois étourdis, une carapace Koopa peut être bottée pour briser

Des briques et vaincre les ennemis, ou ramasser et lancer. Si vous ne faites rien avec la carapace, le Koopa finira par récupérer,

CAUTION

Les Koopas peuvent aussi récupérer pendant que vous les portez. Assurez-vous de les lancer avant qu'ils ne dol

NOTE

Les Koopa Troopas verts sortiront des plates-formes. Les Koopa rouges ont le bon sens de faire demi-tour.

Lakitu

Lakitu est un Méchant gênant qui vole dans un nuage et fait tomber des ennemis sur Mario. Atteignez un point élevé et piétinez Lakitu — puis volez son nuage et prenez le ciel !

Lava Bubble

Les bulles de lave sont courantes dans les zones contenant beaucoup de lave. Elles aiment bondir hors des fosses de lave, espérant brûler Mario lorsqu'il tente de sauter. Chaque fois que des bulles de lave apparaissent, attendez qu'elles sautent et se préparent avant d'agir.

Magmabeau

Les Magmabons sont de grands ennemis faits de magma liquide chaud. Ils émergent de la lave à certains stades, puis se déplacent lentement vers Mario. Il n'y a pas de défense contre les Magmabons, alors tenez-vous à l'écart d'eux ! si vous n'avez nulle part où fuir, faites un bond rapide et per-

formez une rotation en l'air en essayant de sauter par-dessus ces ennemis élancés,

TIP

Lancez des boules de glace sur les Magmabons pour les faire se retirer sous la lave plus rapidement que d'habitude

Mecha Cheep

Ces Cheep Cheep mécaniques apparaissent très rarement. Ils se comportent comme des Cheep Cheep ordinaires — soit les éviter, soit les vaincre avec des boules de feu ou de glace.

Mechakoopa

Les Mechakoopas se rencontrent à bord du vaisseau aérien de Bowser. Ils se comportent comme les Koopas ordinaires, espérant toucher Mario en marchant d'avant en arrière. Piétinez ces ennemis pour les vaincre — aucune carapace ne sera laissée.

Mini Goomba

Les Mini Goombas sont de minuscules Goombas qui n'endommagent pas directement Marlo, mais grimpent partout sur lui, réduisant sa vitesse et sa capacité de saut. Vous pouvez vaincre ces petits sbires par tous les moyens, mais c'est

parfois plus facile de les laisser recouvrir Mario, puis de les vaincre rapidement en sautant autour et en tournant ou en effectuant un coup de pied au sol.

Monty Mole

Les Monty Moles sont des ennemis uniques qui jaillissent de des murs de fond vers d'embuscade Mario lorsqu'il attire

près, les Monty Moles se déplacent rapidement et poursuivent Mario, puis ils font demi-tour et changent de direction pour poursuivre leur poursuite s'il les évite. Les Monty Moles peuvent être vaincus par des coups de pied et d'autres attaques communes.

Muncher

Les Munchers sont des ennemis immobiles qui apparaissent généralement en longues files le long du sol. Les Munchers continuent de mâcher, espérant que quelque chose tombe dans leurs mâchoires. Ils ne peuvent pas être vaincus, alors assurez-vous que vous

ne tombez pas sur eux !

Para-Beetle

Ces ennemis aériens se trouvent en hauteur dans le des nuages. Mario peuvent utiliser les Para-Beetles comme flottants plateformes en sautant dessus et en montant à bord dans les airs. Contrairement aux Para-Beetles lourds, ces plus petits iers vont gagnent de l'altitude pendant que Mario les chevauche.

Parabombe

Parabombes vers sont des Bob-omb spéciaux qui float vers le bas Mario sur des parachutes. Une fois qu'elles atterrissent, elles deviennent des Bob-ombs normaux. Ne les vous en tant que laissez pas les toucher elles descendent !

Paragoomba

Ces Goombas ailés sont trop lourds pour voler, mais sautent plutôt autour. Les Paragoombas sont plus difficiles- à gérer que les réguliers Goombas — either dash à côté d'eux pendant qu'ils sautent, ou sautez par-dessus eux (ou les piétiner) pendant qu'ils sont entre deux sauts. Les Paragoombas deviennent des Goombas normaux après que Mario les a piétinés.

Piranha Plant

Les Piranhas sont des ennemis classiques qui surgissent des tuyaux, espérant mordre Mario. Vous ne pouvez pas les écraser avec le pied, alors contournez-les pendant qu'ils se cachent dans leurs tuyaux, ou défaites-les

avec des boules de feu ou de glace.

Pokey

Ces ennemis hauts et du désert se déplacent d'avant en arrière sur les dunes. Les Pokeys sont recouverts de piques pointues, donc ne les touchez pas ! Montez sur un terrain plus élevé et sautez par-dessus les Pokeys, ou utilisez des boules de feu ou de glace pour les éliminer.

TIP

Les Pokeys clignotent et deviennent Fruit pendant de courts instants. Avalez-les avec Yoshi, et il vous récompensera par des Power-Ups! Faites avaler leur tête à Yoshi pour dévorer rapidement tout le Pokey. Si Mario est sous forme d'Écureuil volant, Yoshi vous offrira une vie de plus plutôt qu'un Power-Up.

Porcupuffer

Porcupuffer est un poisson gras recouvert d'épines qui harcèle Mario dans une certaine étape des Mines Rock-Candy. Il nage près de la surface et saute occasionnellement hors de l'eau, restant une menace constante,

Éviter Porcupuffer est délicat, essayez plutôt de le vaincre avec des boules de feu,

Goomba épineux

Ces Goombas immobiles portent une armure épaisse et épineuse, ce qui empêche Mario de les écraser. Sautez par-dessus les Goombas épineux si vous pouvez, ou geler-les avec des boules de glace. Vous pouvez aussi frapper le Goomba épineux-

bas avec des boules de feu pour brûler leur armure et les réduire à des Goombas ordinaires.

Plante Pirana Fluviale

Ces Plantes Pirana aquatiques flottent près de la surface de l'eau et soufflent des spores pointues vers le ciel. Sauter soit les dépasser tant qu'elles ne soufflent pas, soit se faufiler entre la Plante Pirana Fluviale et son spore pendant le

spore est

lanant haut dans le ciel. Boules de feu et boules de glace

sont également des options.

Rocky Wrench

Un autre ennemi classique, le Toryl marteau apparait sur le navire de Bowser, émergeant des bouches d'égoût et lançant des clés à Mario. Ces gars-là ne se sont pas renforcés au fil des années — sautez simplement par-dessus eux

et donnez-leur un bon coup de talon !

Rats peureux

Les rats peureux sont des ennemis rares qui n'apparaissent que dans les maisons de Boo. Ces petites bestioles se présentent en paquets et iront se déplacer rapidement si Mario les surprend. Écrasez les rats peureux ou utilisez des boules de feu ou de glace

pour dominer ces nuisibles,

Sledge Bros

Comme les Hammer Bros, ces gros Bros lancent des maillets, ce qui peut être difficile à éviter. Les Sledge Bros sont plus grands cependant et peuvent étourdir Mario en frappant le sol. Sautez pour éviter l'étourdissement lorsqu'un Sledge

Bro se renverse et essayez de vaincre ces ennemis de loin avec des boules de feu ou de glace. Vous pouvez aussi vaincre les Sledge Bros en les écrasant ou en faisant trembler les plateformes sur lesquelles ils se tiennent depuis le dessous.

Pointe

Les pics sont des créatures inhabituelles qui crachent de gros, les boules épineuses puis lancez-les sur Mario, Évitez

leurs boules épineuses, puis écrasez les pics avant qu'ils ne recrachent une autre balle. Boules de feu et de glace font aussi l'affaire.

Spike Top

Ces ennemis ressemblent aux Buzzy Beetles, sauf qu'ils ont une carapace rouge avec une grande pointe sur le dessus. Cela empêche Mario de les écraser; il doit donc utiliser des boules de glace pour les vaincre, Spike

Les Tops peuvent aussi se déplacer sur des plates-formes et défier la gravité en s'accrochant aux murs et plafonds !

Runique

Les Spinys sont des ennemis à carapace dure recouverts de piques aiguës, il est donc impossible de les écraser. Vaincre les Spinys avec des boules de feu ou de glace, ou les éviter simplement. Lakitu adore déposer ces petits gugusses sur Mario

depuis son nuage élevé !

Spiny Cheep Cheep

Ces petits poissons sont similaires au Cheep Cheep, sauf qu'ils poursuivent sans relâche Mario pendant qu'il nage sous l'eau, nagez fort pour éviter le Spiny Cheep Cheep, ou utilisez

boules de feu ou

pour les éliminer.

primagames.com

Stalking Piranha Plant

Ceux-ci effrayant Les Plantes Piranha sont une variété rare et mobile qui peuvent marcher sur des jambes semblables à des racines, les Plantes Piranha Traqueuses peuvent aussi s'étendre vers le ciel, devenant des obstacles difficiles à franchir. Vainquez-les avec des boules de feu ou de glace, ou sautez simplement par-dessus quand vous le pouvez.

Pique de Pierre

Les Piques de Pierre sont similaires aux Piques, sauf qu'ils préfèrent laisser tomber leurs boules à pointes sur Mario au lieu de les faire rouler vers lui. Montez en hauteur et battez-les avec des sauts, des boules de feu ou de glace. Ou courez simplement après que leurs boules soient tombées.

Sumo Bro

Ceux-ci envahissant Les Bros frappent le sol avec une telle force qu'ils provoquent des courants électriques qui descendent vers Mario. Évitez-les soigneusement en essayant de les toucher par en dessous, ou utilisez des boules de feu des boules pour les vaincre. Vous ne pouvez pas écraser les Sumo Bros car ils ont une pointe sur la tête, et ils ne peuvent pas être brisés après avoir été gelés avec des boules de glace

Swoop

Les Swoops sont des ennemis semblables à des chauves-souris qui pendent au plafond et fondent sur Mario lorsqu'il s'approche. Passez rapidement devant eux pour éviter leurs attaques en piqué, ou trompez-les pour qu'ils plongent et puis donnez-leur un bon coup de pied tant qu'ils volent bas. Les boules de feu et les boules de glace sont aussi efficaces.

Ciblage de Ted

Ces torpèdes dangereux changeront de direction s'ils ratent Mario, tournoyant- nant et tirant à nouveau. Ciblage des Teds détruira les blocs et vaincra tous les ennemis qu'ils touchent, donc les joueurs rusés peuvent les utiliser à leur avantage.

Thwimp

Les Thwimps sont de petits Thwomps qui sautent entre deux emplacements. Regardez simplement comment les Thwimps sautent, puis foncez-les lorsque l'occasion se présente.

Thwomp

Les Thwomps sont de grands blocs recouverts de pics qui s'effondrent sur Mario d'en haut lorsqu'il passe, Parfois vous pouvez simplement les contourner en fonçant ; d'autres fois, vous devez les tromper pour qu'ils s'effondrent puis les franchir rapidement pendant qu'ils se lèvent lentement.

Torpedo Ted

Les Torpedo Teds sont l'équivalent sous-marin des Bullet Bills. Ils sont similaires aux Targeting Teds, sauf qu'ils ne changent pas de direction et ne poursuivent pas Mario s'il les esquive la glissade. Il est possible de geler les Torpedo Teds avec des boules de glace, mais ils ne restent pas gelés longtemps. Nagez simplement à côté d'eux.

Oursin

Les oursins sont des ennemis sous-marins courants couverts de piquants acérés. Mario ne peut pas toucher ces obstacles dangereux, mais il peut les vaincre avec des boules de feu ou de glace !

Wadsliew ng

Les Waddlewings planent dans les airs, espérant toucher Mario. Lorsqu'ils atteignent un mur, ils s'arrêtent un instant puis changent de direction pour revenir par derrière, ils arrivent, alors essayez de vaincre sur vous ces gars avec des sauts, des boules de feu ou de glace.

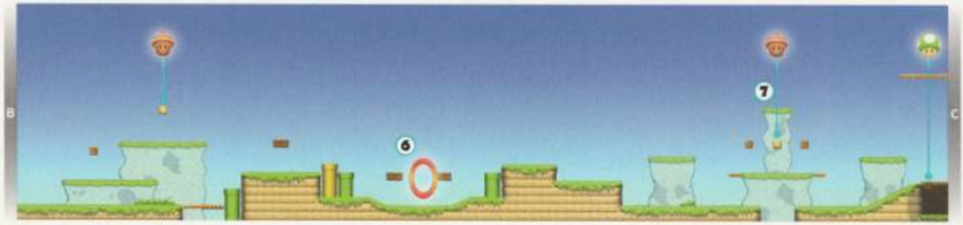
Wiggler

Ces créatures à plusieurs pattes parcourent certaines régions de la Soda la Jungle. Mario peut pas vaincre les Wigglers en sautant sur eux—en en fait, ça les rendra seulement furieux ! Wigglers en colère ils deviennent rouges et se mettent à tourner encore plus vite que d'habitude ; les Wigglers sont plutôt faciles à éviter, alors rebondissez simplement dessus et poursuivez votre chemin.

WALKTHROUGH

ACORN PLAINS

LOCATIONS			
Niveaux	Maisons de Toad	Ennemis sur la carte	Boss
B	2	1	Lemmy



Vainquez le premier Waddlew- ing que vous voyez pour libérer une Super Noix, Collectez la Noix pour vous transformer en Mario Spermophile Volant !

Entrez dans le Tube de Warp au-delà de la première Étoile Pièce pour visiter une petite grotte, où se trouvent la deuxième et l'Étoile Pièce.

Mario Écureuil Volant peut atteindre cette plateforme élevée avec un saut d'écureuil volant. Percerez le bloc ailé ici pour marquer un Champi d'1-Up!

Sautez et écrasez les Blocs de Pierre ici pour étendre une Plateforme sur le ciel, où vous trouverez plein de Pièces.

Attendez que le rebord baisse ici, puis sautez vers la falaise à droite pour découvrir une grotte cachée remplie de Pièces!

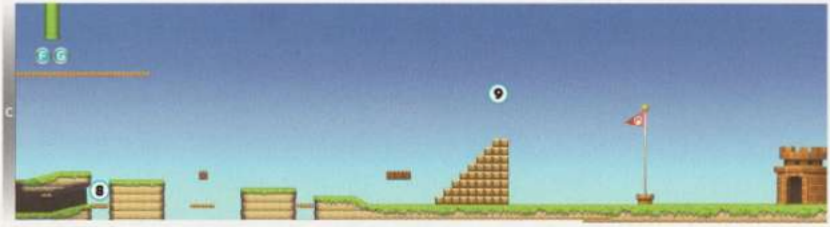
Touchez une Anneau Rouge ici pour faire apparaître huit Pièces Rouges à proximité. Marquez un objet en collectant les huit Pièces Rouges avant qu'elles ne

En tant que Mario Écureuil Volant
et maintenez le saut Mais
ton tw glissez sur le premier Étoile Pièce, Vous pouvez aussi sauter et appuyer sur le bouton ZR pour s'élever et saisir l'Étoile Pièce d'en bas

Écrasez les Blocs de Pierre entre ces deux tuyaux pour plonger dans une autre grotte cachée, où encore plus de Pièces vous attendent.

En tant que Mario Écureuil Volant, sautez du sommet de cette falaise et glissez vers la droite, en suivant un chemin de Pièces. le saut d'écureuil volant vers le haut à la fin du chemin pour atteindre une plateforme élevée, puis entrez dans le Tube de Warp aérien pour visiter une zone latérale spéciale.

primagames.com

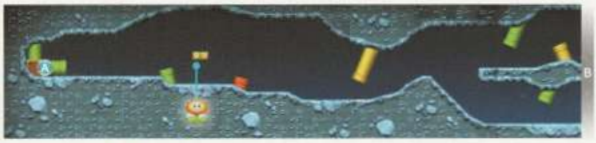


Glide back and forth as you descend this tall room. Stomp or avoid those pesky Waddlewings as you follow a long trail of Coins toward this stage's third and final Star Coin.

Posez-vous sur cette petite lèvre et marchez vers la gauche, dans la falaise, pour accéder à une autre grotte cachée. Prenez des pièces ici puis écrasez le bloc de briques à la fin pour exposer un 1-Up

En tant que Mario écureuil volant, sautez et planez depuis le sommet de ces dernières marches. L'écureuil volant saute vers le haut puis atterrit au-dessus du poteau d'arrivée pour marquer un 1-Up et terminer le niveau avec style !

ACORN PLAINS 1 sur
AGORNwwPLAINSWA? Fw



Faites attention à ne pas tomber des blocs de cristal ici car ils se déplacent pour permettre votre passage.

the tunnel.

TIP

Entrez dans la grotte cachée au-dessus de l'entrée de la canalisation Warp de ce niveau, et des pièces bonus apparaîtront à proximité !

primagamas.com

Glissez le long de cette portion inclinée pour éliminer rapidement une longue file de Goombas. Vous obtiendrez un 1-Up si vous glissez à travers eux tous.

En tant que Super Mario, entrez dans un tuyau Warp pour atteindre cette zone souterraine, fracassez les blocs de briques, puis prenez et lancez le POW Block pour faire pleuvoir des pièces !

Touchez l'anneau rouge au sommet de cette pente cristalline, puis dévalez la pente pour collecter rapidement la première des pièces rouges. Ensuite sautez en montant et récupérez les pièces rouges restantes — ainsi que votre objet.

Touchez un bloc caché près du tuyau Warp de sortie, puis sautez sur le bloc et franchissez un faux mur à droite pour découvrir une zone cachée remplie de pièces.

En tant que vous dévalez la pente-passage en cours, sautez avant d'atteindre l'abîme. Vous monterez dans les airs et obtiendrez la première étoile du niveau !

Piétinez le Koopa ici, puis envoyez sa coquille vers la droite pour taper un bloc de briques. Une plante à haricot s'élèvera ensuite vers une zone secrète.

Écrasez le sol près du signe ici pour faire tomber un bloc cristal. Vous pouvez maintenant entrer dans le Warp Pipe ci-dessous !

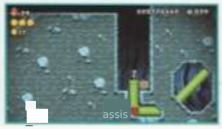
En restant près de l'anneau rouge au point 6, sautez haut pour atteindre un passage caché au-dessus. Sautez de nouveau à ce point pour atteindre un passage caché encore plus élevé au-dessus. Suivez le passage jusqu'à son terme pour dis-couvrir à spécial Warp Tuyau qui mène un secret aire.

[3]

Écrasez les blocs de briques ici pour atteindre le plus bas passage, puis tiret à travers les petites échappées sans peur—votre vitesse vous portera en toute sécurité.

Entrez dans le canon du tuyau dans la zone au-dessus de la Plante magique et vous serez propulsé vers une étoile. Installez-vous et appréciez le combat !

La Tuyau Warp près de Paint 7 mène à une petite grotte qui abrite le stage's étoile finale Pièce, saisissez-la et partez !



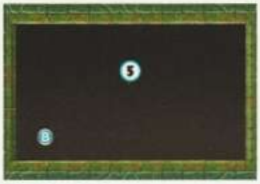
Terminez le Tunnel incliné en touchant le Pôle d'objectif à la sortie secrète. Cela révèle un chemin caché sur le chemin de la Carte du Monde qui mène au niveau secret des Acorn Plains !

NOTE ! 05D ee

Flip ahead to the "Acorn Plains Secret Stage—Secret Hideout" section for a map and walkthrough of Acorn Plain's secret stage.

ACORN PLAINS 2
TUNNEL TEED

A
3
2
2
1
1


5
B

B
4
3
A

Wait for this moving block to slide upward, then quickly wall jump up and claim your first Star Coin.

Courez dans le mur trompeur à droite pour entrer dans une petite zone cachée remplie de pièces !

The second Star Coin is found in this small nook. To reach it, first jump up and bump a hidden Block above the center of the platform. Jump onto the Block, then jump over to the Star Coin.

Sautez et touchez l'Anneau Rouge ici, puis restez au sommet de l'engrenage et collectez les Pièces Rouges qui tournent devant vous

Faites attention à ne pas vous faire écraser par ces engrenages tournants. Tenez-vous entre les dents des engrenages en montant prudemment, en sautant au besoin pour progresser.

The final Star Coin is hidden here, behind a false wall. Enter the Pipe Cannon beneath it, and you'll be shot upward and into the Star Coin. (You can also wall jump upward to reach the Star Coin.)

Plutôt que de vous occuper de l'engrenage final tournant, faites simplement un wall jump dans ce passage secret pour atteindre le sommet de la tour sans difficulté.

TIP

There is a row of Dry Bones under the last Cog. Freeze the first one you come across and pick it up. Jump the to the next platform and toss the frozen Dry Bones. Doing so will cause a chain reaction and gain you two 1-Ups.

Un gros méchant nommé Boom Boom attend au sommet de la tour. Laissez Boom Boom se diriger vers vous, puis sautez simplement par-dessus la tête du brute. Coordonnez les coups de Boom

Boom's mouvements, puis essayez d'atterrir au-dessus de Boom Boom et infligez-lui des dégâts d'un coup. Touchez Boom Boom avec trois

écraser le pour battre ce importun mini-boss !

NOTE

Les boules de glace peuvent geler Boom Boom pendant un court instant, mais ne vous embêtez pas—

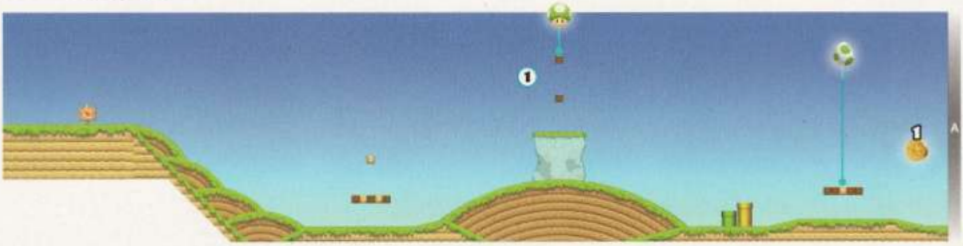
le geler risque de perturber votre synchronisation. Les boules de feu sont bien plus efficaces—si six d'entre elles endommagent Boom Boom de la même manière qu'un

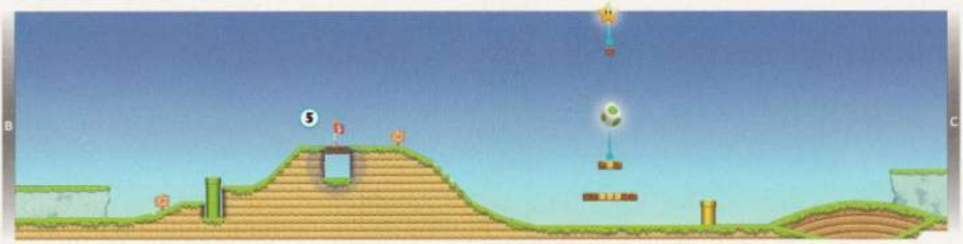
TIP

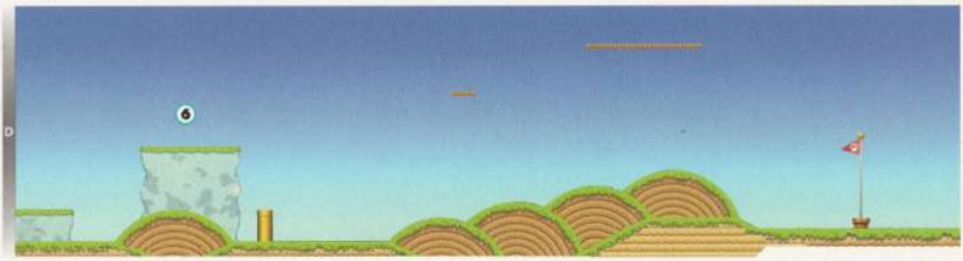
Try stomping Boom Boom the moment he stands up after being stomped. You can end this fight fast if you don't allow Boom Boom to regain his feet!

TOUR DES PRAIRIES DES CHÊNERONS

ÉCRASEMENT DES ENGRÈGES IOWER:



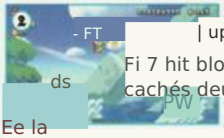




Cogner le Bloc 7? près du première étoile un Monnaie pour libérer Yoshi, puis sautez sur le dessus de Yoshi's retour et utiliser son supérieur sautant capacité pour bondir vers le haut et réclamer la pièce-étoile

Maintenez le bouton de saut pour aider Yoshi à gagner une hauteur supplémentaire à chaque saut.

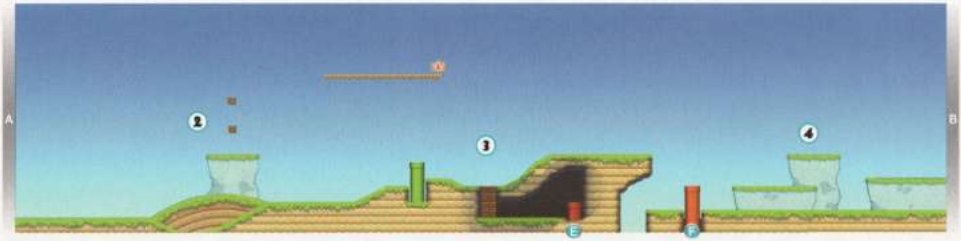
Sautez en haut | et frappez un caché « Bloc | ici, puis un saut 7d Bloc caché pour toucher un autre Bloc caché ce qui vous donne un champignon 1-Up !

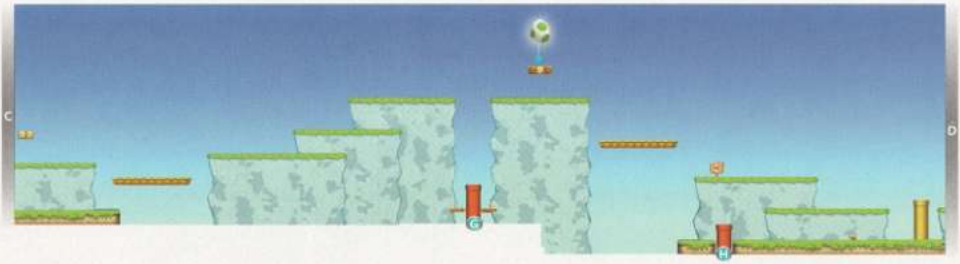


Saut - FT | upand Fi 7 hit blocks cachés deux ds PW près de ceci Point. Ee la puis sautez du bloc supérieur pour atteindre un plateforme élevée avec des pièces.

Pendant rid- en Yoshi, effectuer au sol frappez ici pour écraser à travers les blocs de briques qui sont juste à peine visible au sol. Entrez le Pipe de téléportation que vous découvrez dans le secret caverne ci-dessous.

Maintenez le bouton quand effectuant un sol poussez/frappez à travers entier Brique colonnes de blocs !





The
la seconde
pièce Siar
flotte en
hauteur
dans
this
Sur le sol
intérieur.

Utilisez Yoshi ou un saut volant Mario pour pour atteindre ce prix

TIP

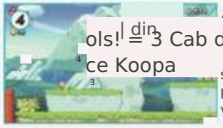
Yoshi peut rebondir sur les plantes Piranhas sans subir de dégâts

NOTE

The second Star Coin will be moving around the top of the screen. Timing will be important on gaining the Star Coin.

TIP

Si vous chevauchez Yoshi, vous pouvez sauter sur les deux Koopas puis faire un saut prolongé sur les Monty Moles. Si vous le faites au bon moment, vous pouvez enchaîner pour obtenir trois vies supplémentaires au lieu d'une seule.



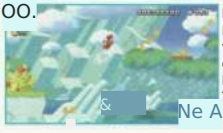
Avoir Yoshi
ols! I din
= 3 Cab dévore
ce Koopa
sur le rebord,
puis sautez
vers le rebord
=
vers la droite et crache la coquille Koopa, si toi à condition de faire au bon à droite, la coquille détruira tout des Monty Moles qui bondissent sur le rebord, vous obtiendrez une vie de plus si vous frappez tous les Monty Moles en un seul coup

Entrez dans un tuyau Warp rouge pour atteindre cet underground
cavern,
là où se trouve la troisième et dernière étoile

Loin est caché. Sautez simplement avec Yoshi ou comme Mario Écureuil volant pour atteindre i

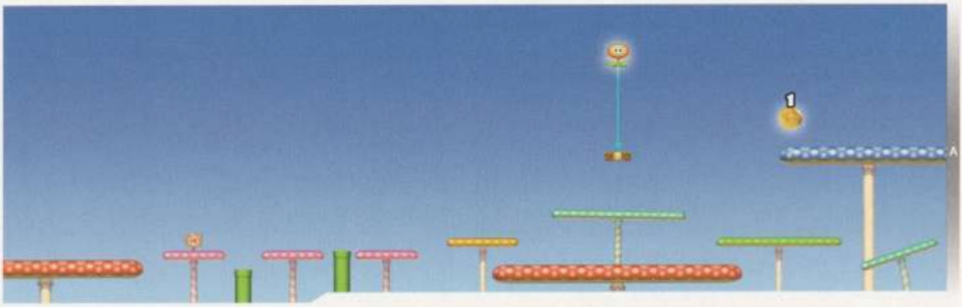
Effectuer
un sol
livre
à
le
Drapeau de
point de
contrôle vers
découvrez une zone cachée avec des pièces.

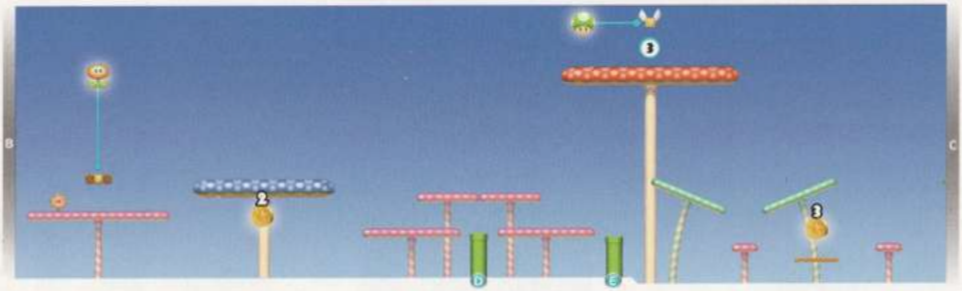
OO.



En tant que
Écureuil
volant Marie,
ou avec
l'aide de
Yoshi,
leap
depuis cette falaise haute et volez jusqu'aux hautes plateformes ci-dessus. Vous trouverez plein de pièces ici, et vous aurez peu de difficulté à atteindre le sommet de le mât près pour obtenir une vie de plus.

ACORN PLAINS 3
YOSHI HILL





As Flying Squirrel Mario, or with the help of Balloon Baby Yoshi, soar up and claim the first Star Coin, which hovers atop this tall mushroom.

Sauter et tourner pour dissiper les nuages ici et révéler des pièces cachées. Surveillez les nuages supplémentaires qui peuvent être dissous pour des pièces bonus dans ce niveau

Balloon Baby Yoshi is your best bet for claiming the second Star Coin, which hovers below a big, blue mushroom platform. Flying Squirrel Mario can also claim this Star Coin by gliding over, grabbing it, and then soaring up to safety.

NOTE

Ballon Bébé Yoshi apparaît sur la Carte du Monde après avoir franchi Acorn Plains 3—Yoshi Hill. Approchez Ballon Bébé Yoshi et parlez au petit garçon, et il suivra Mario dans n'importe quel niveau sauf pour Tours, Châteaux et Maisons Boo,

primagames.com

Ei Pe 1 rome th

où plusieurs Goombrats gardent un Anneau Vert. Touchez l'Anneau Vert puis collectez rapidement les cinq tas de Pièces Vertes qui semblent valoir un objet.

Li

Obtenez une Fleur de Feu sur ce niveau pour vous transformer en Mario de Feu, puis lancez des boules de feu pour vaincre les Grandes Plantes-Piranhas qui gardent la Pièce Étoile ici. Puis descendez et réclamez votre récompense !

Sp

de rejoindre le sommet de cette rouge élevée plateforme de champignons—et vous pouvez ramasser beaucoup de Pièces en vol élevé sur le chemin. Le Bloc ailé 7 trouvé ici contient un Champignon 1-Up précieux.

© nore

Ne vous inquiétez pas si peut-être que vous avez perdu d'une manière ou d'une autre Ballon Bébé Yoshi—il réapparaîtra sur la Carte du Monde après avoir terminé Mush-room Heights et battu quelques autres niveaux.

ACORN PLAINS 4 +
MUSHROOM HEIGHTS

Tenez-vous sur ce rebord mobile et attendez qu'il s'abaisse, puis sautez vers la droite pour entrer dans une grotte cachée remplie de pièces,

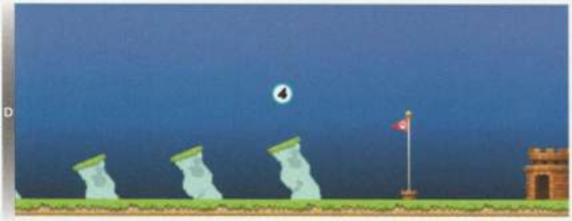
Defeat the Big Piranha Plant that guards this Star Coin with a few fireballs, then

sautez vers le haut et réclamer votre récompense

NOTE

Des Fire Flowers peuvent être trouvées tout au long de cette étape — consultez la carte pour leurs emplacements.

Attendez que ce rebord mobile s'abaisse, puis sautez sur le rebord bas à droite. Tenez-vous près du mur et sautez vers le haut pour frapper un Bloc caché — une Champignon 1-Up jaillira !

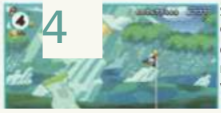


Toast the Big Piranha with fireballs to clear un chemin vers l'avant pièce qu'ils gardent

Dispatchez le/la Marteau Frère cela défend Rick blocs en dessous ceci planant Étoile Caine passer à travers le Sma Kick Blocks et sautez pour réclamer votre récompense

Courez contre la falaise gauche ici pendant que la plateforme mobile est tout le

à gauche, et vous traverserez un mur trompeur et découvrirez des pièces bonus,



Sautez le long de ceux-ci derniers rebords, en visant à perform un

qui vous mènera sur le sommet du saut Gole sur longue période

TIP

Collect the hidden Super Star in the area with the second Star Coin, then rd Star Coin. If

se précipiter vers le thi

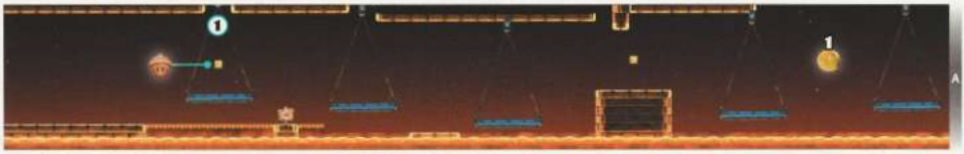
tu es rapide, faites que te

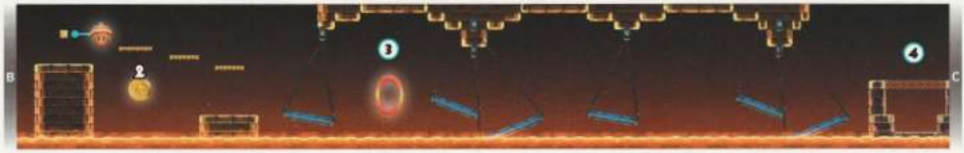
éry vous puissiez d rec third Star

A

RÉVEIL DU PIRANHA

GRAINE D'ACORNE PLAINES 554-4 PLANTES ?





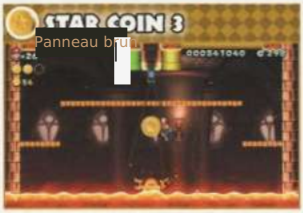
En tant que Mario Écureuil Volant, sautez depuis le sommet du bloc ? qui flotte au-dessus de la première plateforme oscillante, puis faites un saut d'écureuil volant pour atteindre un chemin secret en hauteur. Courez vers la droite pour découvrir une ligne de pièces le long du plafond. Vous pouvez aussi atteindre ce chemin secret en effectuant un saut d'écureuil volant depuis la deuxième plateforme oscillante.

The first Star Coin is an easy grab for Flying Squirrel Mario, but can also be collected even by Small Mario if you properly time your jump from the nearby swinging platforms.

Appuyez au sol sur le plancher près du drapeau Check-point pour entrer dans une zone secrète, collectez les pièces ici et frappez un bloc de briques pour marquer un champignon 1-Up !

Claim the second Star Coin by gliding over to it with Flying Squirrel Mario.

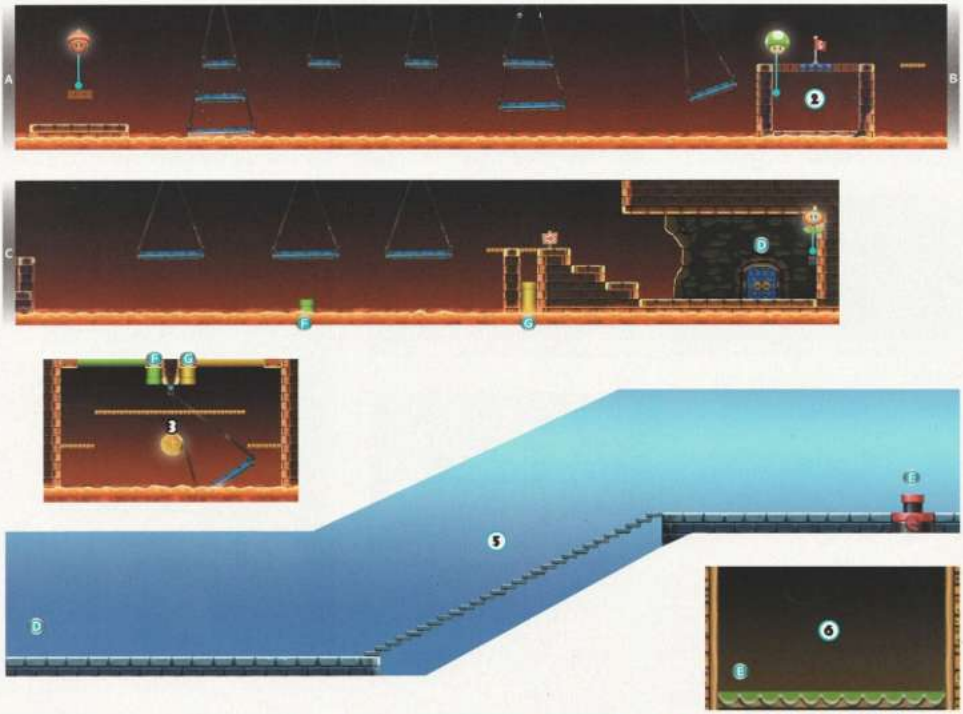
Passez à travers l'Anneau Rouge ici pour faire apparaître une série de Pièces Rouges au-dessus des plateformes qui se balancent plus loin. Attrapez rapidement, mais prudemment, toutes les Pièces Rouges avant qu'elles ne disparaissent pour recevoir un objet précieux.



Enter the green Warp Pipe to reach this sweltering room, where the final Star Coin is kept. Flying Squirrel Mario has little trouble collecting this goodie, but even small Mario can claim it if he times his jump carefully and lands on the swinging platform as it emerges from the far side of the lava. Just be careful not to touch that leaping Lava Bubble!

Effectuez un coup de marteau au sol ici pour écraser une zone secrète qui est remplie de pièces !

Entrez dans le cannon sinistre du boss que vous avez découvrir en haut de ces escaliers, et vous serez propulsé vers le vaisseau aérien de Lemmy. Il est temps pour un combat contre le boss !



Lemmy, le boss d'Acorn Plains, attend Mario dans la coque de son dirigeable. Sautez par-dessus les bombes que Lemmy lance, ou écrasez-les pour les faire exploser. Ne vous inquiétez pas trop des bombes, toutefois — votre vraie tâche est d'écraser Lemmy trois fois.

À chaque écrasement de Lemmy, il se relève comme une tortue et traverse rapidement la pièce sur le sol dans sa carapace pointue. N'écrasez pas Lemmy pendant qu'il tourne furieusement — sautez simplement au-delà du boss et attendez qu'il sorte de sa carapace. Ensuite, recommencez pour un autre

CAUTION

Si vous n'écrasez pas Lemmy, il se déplacera de l'autre côté de la pièce et lancera encore plus de bombes. Assurez-vous d'écraser Lemmy lorsque vous avez la chance.

TIP

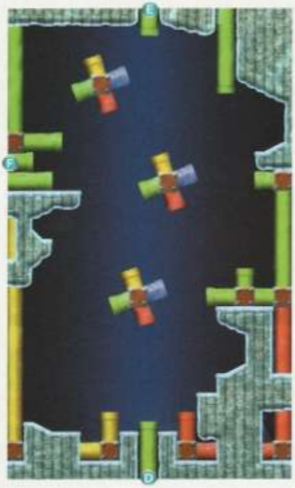
Effectuez des sauts contre les murs pour gagner de la hauteur et sautez facile-ment au-delà de Lemmy et de ses bombes.

NOTE

You can also defeat Lemmy with [illegible]balls if you brought Fire Mario into the fight.

CHÂTEAU ACORN PLAINS

LEMMY'S SWINGBACK CASTLE



NOTE

This special st l'âge n'apparaît pas sur the map unt il vous découvrez le secret exit wi Thin Acorn Plains 2 Tilted Tunnel. Retourner à la page 43 wd referencer à la section de ce niveau ails!

Attention aux Bloopers qui jaillissent des tuyaux rouges ici, nagez près des tuyaux pour faire émerger les Bloopers, puis nagez soit au-delà d'eux, soit brûlez-les avec des boules de feu. Faites attention aux autres assassins de Blooper similaires dans cette scène !

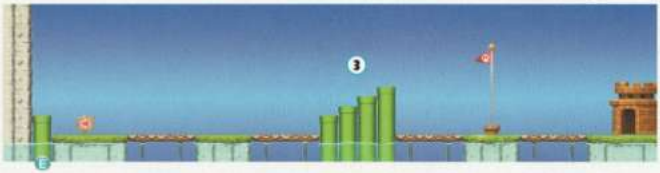
TIP

Swim low to entice Bloopers into diving, then quickly swim up and lob fireballs to defeat them.

STAR COIN 1

The first Star Coin is an easy grab—simply navigate the Jet Pipe currents and claim it. Two more to go!

WALKTHROUGH: ACORN PLAINS



To reach the second Star Coin, navigate the spinning Jet Pipe underneath

à gauche, en visant le tuyau rouge qui

uns le long du bas du screer

Il y a juste assez d'espace pour Mario pour nager sous le tuyau et sortir près de la pièce d'étoile

Au milieu

tage's

vert

deuxième zone, plongez dans le tuyau de distorsion pour découvrir le

la troisième étoile Cain flottant dans un petit promenade

Esquivez ou lancez des boules de feu pour vaincre les dangereuses Nannies du Blooper qui gardent ce prix final

VHEE"

Effectuez un triple saut jusqu'aux tuyaux de fin de scène, en visant à rebondir sur le dernier tuyau et atteindre le sommet du poteau d'objectif.

Attendez que les tuyaux à jets se séparent ici, puis touchez l'anneau rouge à proximité. Vous connaissez la routine : dépêchez-vous de ramasser toutes ces pièces rouges avant qu'elles ne disparaissent !

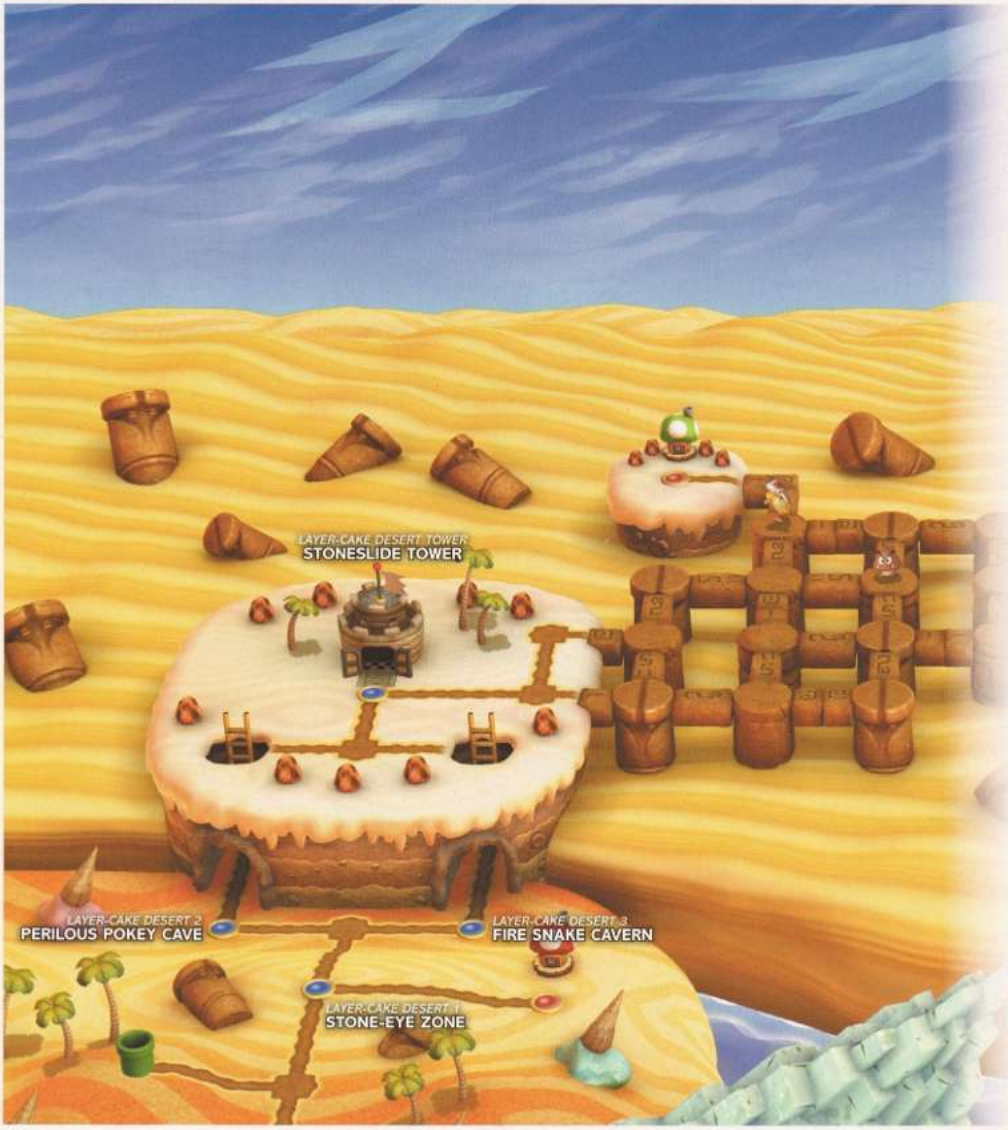
TIP

Si vous le synchronisez juste bien, vous pouvez toucher l'Anneau Rouge pendant que les deux tuyaux à jets sont ensemble — mais ce n'est pas facile !

ÉTAPE SECRÈTE DES PLAINES NOYERS

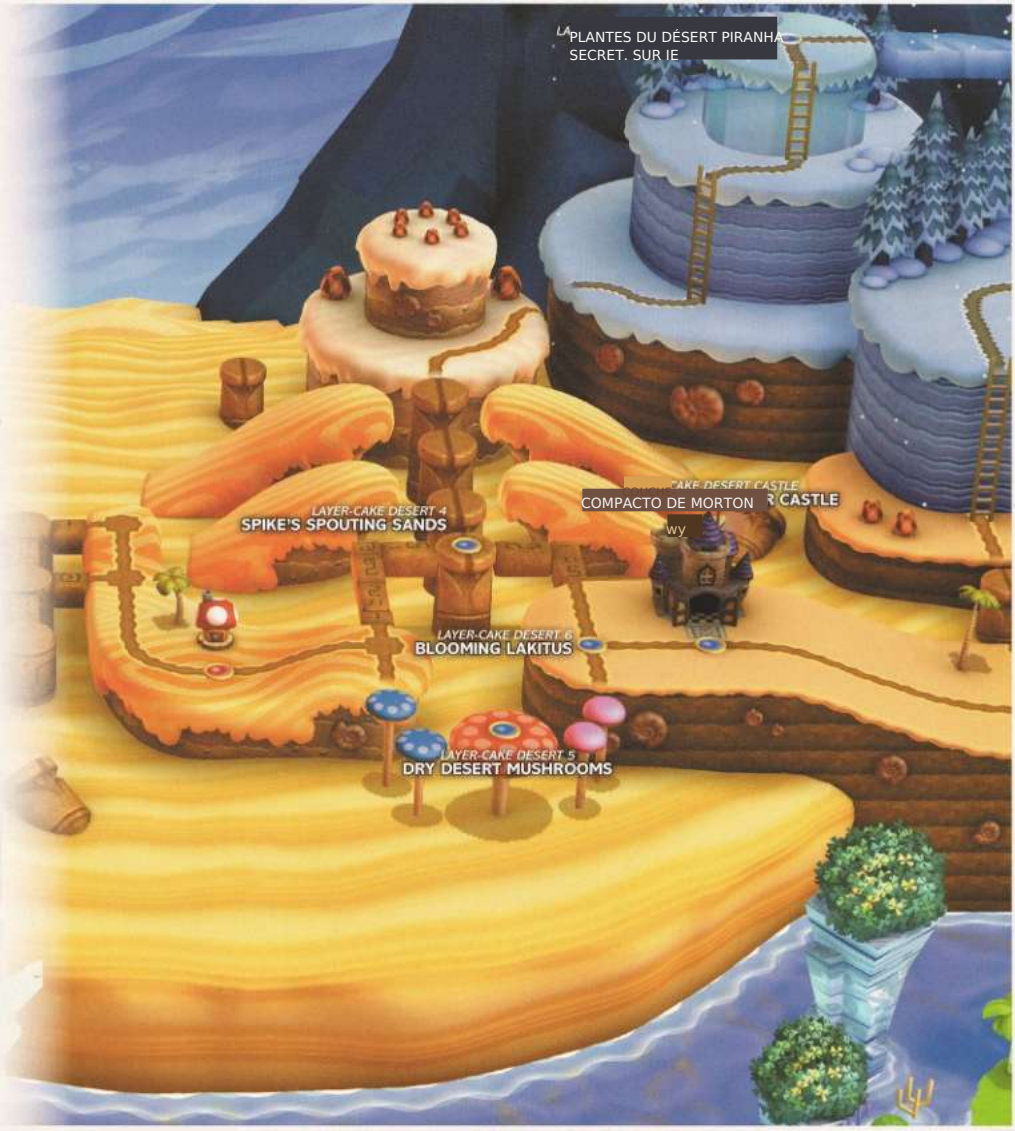
BLOOPER'S SECRET [GROTTE

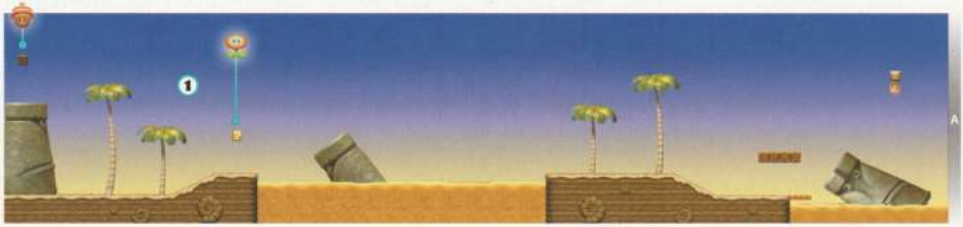
LAYER-CAKE DESERT

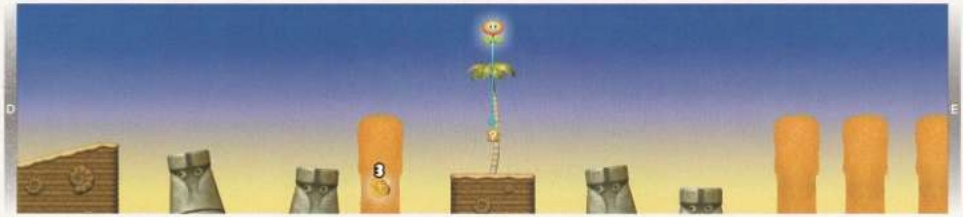


primagames.com

LOCATIONS			
Niveaux	Maisons Toad	Ennemis de la carte	Boss / Pilleur (boss)
9	3	2	Morton







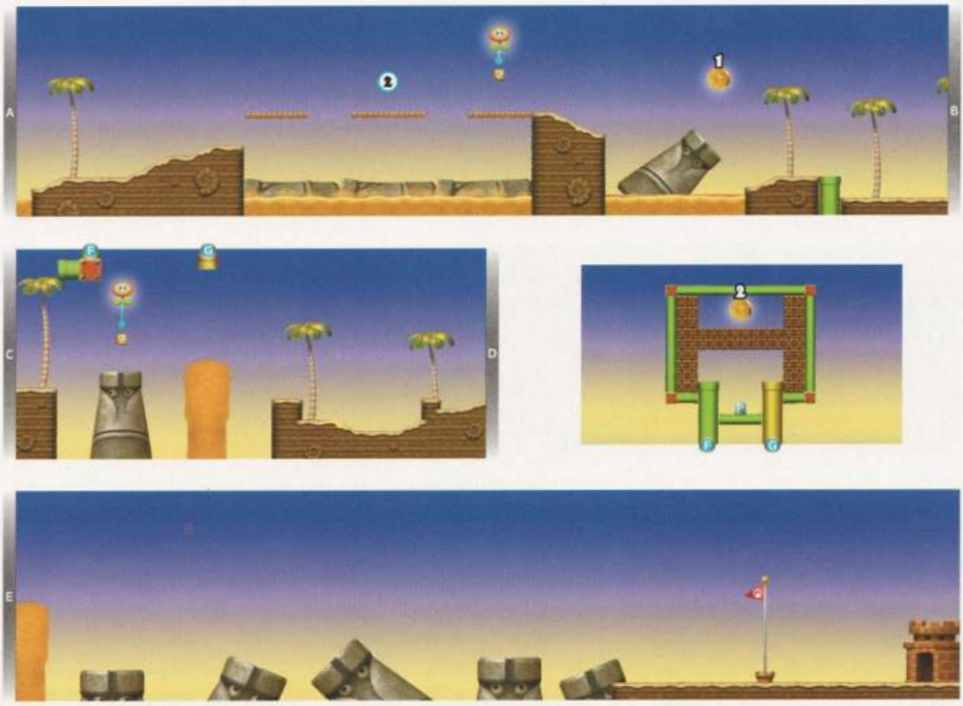
Sautez du premier bloc 7 pour atteindre sommets des palmiers. Sautez par-dessus vers la statue Stone-Eye voisine, puis sautez pour frapper un Bloc caché et découvrir une Suprême Noix — un power-up très utile pour ce niveau !

Écrasez le Koopa Paratroopa ici pour les faire tomber au sol

au sol, puis lancez une carapace sur tous les Koopa qui mouillent là-bas. Donnez-leur tous un coup avec une seule carapace pour marquer un 1-Up !

SAUTEZ de th leaning Sto e statue and claim this first Star Coin before the S tone-Eye statue 1 and collapses under Mario's weight. If the statue falls, try dashing along the nearby hill and ma ng a long jump to grab the Star Co instead.

Écrasez au sol la statue Stone-Eye ici pour la faire couler — vous pourrez alors récupérer les pièces ci-dessous. Écrasez d'autres statues Stone-Eye dans ce niveau pour des avantages similaires !



As Flying Squirrel Mario, soar up and enter Warp Pipe F to reach this small side area. Hit the P Switch here to turn all of the Brick Blocks to Coins, then grab as many as you can before the time expires. Be sure to collect that Star Coin, too!

TIP

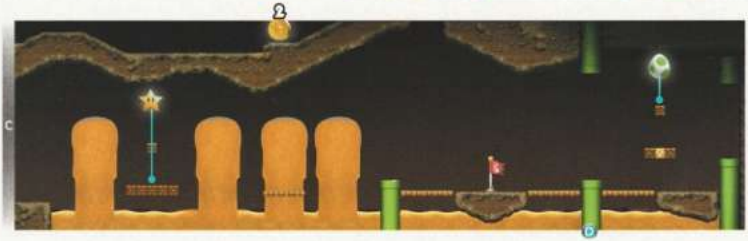
Si vous avez besoin d'un Super Gland, sautez sur les palmiers à gauche du Drapeau du Point de Contrôle, puis sautez et tapez un Waddlewing portant des glands. Vous pouvez également atteindre ce tuyau Warp élevé avec l'aide de Balloon Baby Yoshi.

Stand on the tilting Stone-Eye statue near this final Star Coin and study the nearby Sand Geyser. Jump out and grab the Star Coin just as the Sand Geyser begins to froth up. Nice one!

TIP

Si vous pouvez atteindre le sommet du palmier élevé à droite de cette Étoile Pièce, trois séries de Blocs de Briques apparaîtront, rendant votre course finale vers le Poteau d'Objectif bien plus facile !

LAYER-CAKE DÉSERT 1-.- STONE-EYE ZONE



Vaincre ceci stage's tâche Pokey très premier avec boules de feu, boules de glace, ou pouvoir Super Étoile, puis sautez autour du sable mouvant qu'il protégeait et frappez un bloc caché. Fin.

explosions Mario's pal, Yoshi !

TIP

Hit Pokeys in the head with fireballs to quickly topple them. Yoshi can also gobble up Pokeys for you.

TIP

You can sneak past this first Pokey by allowing Mario to sink beneath the sand, moving past the Pokey, and then hitting the hidden Block to free Yoshi. Eat the Pokey afterward when it turns into Fruit, and you can start off with a useful Power-Up!

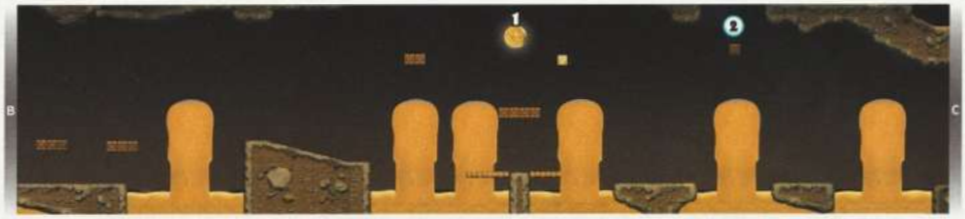
TIP

Pokeys periodically flash and change into fruit form for a brief moment. Have Yoshi eat a Pokey while it's in fruit form. He'll provide you with bonus power-ups!

The first Star Coin floats up high here. Simply leap from the top of the nearby ? Block to nab it.

Sauts depuis le sommet du Geyser de sable ici pour frapper un bloc caché. Sautez sur le Noir, puis sautez vers le haut pour atteindre un chemin caché en hauteur bordé de pièces.

Jump from the hidden Block at Point 2 to reach this overhead path, where the second Star Coin sits.



Utilisez Yoshi (ou rebondissez sur un Swooper) pour atteindre ce sentier élevé, où des pièces bonus sont habilement cachées,

amassez ici pour frapper un Bloc caché, puis sautez depuis le Bloc et entrez dans le conduit Warp vert au-dessus.

The final Star Coin is kept in this secret area—get here by entering the Warp Pipe at Point 4. This Star Coin is an easy grab with Yoshi's help. A well-timed wall jump off the nearby green Warp Pipe is your best bet for grabbing the Star Coin when Yoshi isn't around.

TIP

While riding Yoshi, simply bouce off of the Pokeys near the third Star Coin, and you can soar up and grab it!

DÉLIMÉRÉE-DESERT 2+
PERILOUS POKEY CAVE

Courez vers la gauche le long des premiers tremblements de plates-formes de ce stade pour découvrir cette corniche cachée recouverte de pièces.

Reach the first Star Coin by running and jumping from the tilting platform to the left when the platform's right side is at maximum height.

Ramassez un Yoshi Bébé Lumineux sur le Bloc 7 ici, puis faites un tour sur vous-même en tenant le petit pour éclairer votre environnement.

TIP 69580550600

Spin while holding a Glowing Baby Yoshi to stun or repel nearby enemies!

WALKTHROUGH: LAYER-CAKE DESERT

Entre dans cette petite grotte par le tuyau Warp, puis cours dans la rangée de plantes Piran- nha tout en portant Yoshi bébé lumineux. Le petit gourmand va tous les dévorer, te laissant récupérer en toute sécurité les pièces ci-dessus,

TIP

up and hit a hidden Block in this underground cavern to score a 1-Up!

STAR COIN 2

Gr[redacted]d [redacted]h a [redacted]lting p[redacted]rm's central Brick Bl[redacted] [redacted] low [redacted]arp Pipe tha[redacted] lea[redacted]s to this secret cavern. Beware of the Fire Snakes here as you move to stomp the P Switch in the corner. Once stomped, the P Switch temporarily transforms the Brick Blocks near the Star Coin into Coins—quickly jump through the Coins and grab that Star Coin!

TIP

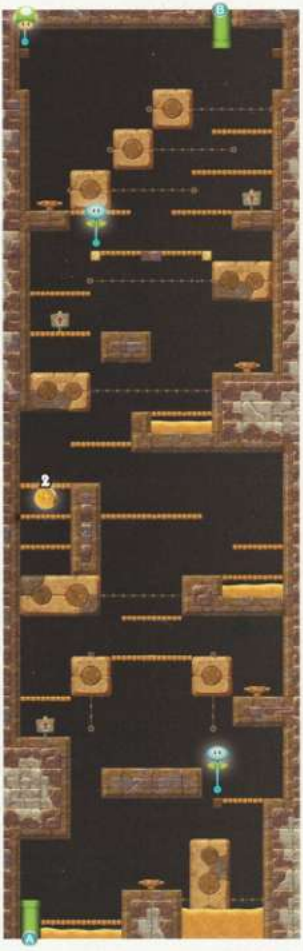
Gobble up Fire Snakes with Glowing Baby Yoshi to make reaching the second Star Coin much easier!

STAR COIN 3

Jur[redacted] and enter overhead Warp Pipe E[redacted]ach this small outdoor area. Grab some fresh air up here, along with the final Star Coin!

DÉSERTE GÂTEAU EN Couches 3

SON TENTATIVE GWVERN


B
2
A

F
4
E
3
D
2
B
C

F

3
E

A
1
1

D
C

Spin while standing atop the screwtop in this tower's entry chamber to make the first Star Coin emerge from the nearby wall. Quickly jump onto the nearby Screwtop Platform, then leap over and collect the Coin before it recedes back into the wall.

Passez à travers le faux mur dans la chambre d'entrée de la tour pour découvrir des pièces cachées. Vous êtes bien parti !

Spin another screwtop to move the Screwtop Platforms that lie below the second Star Coin. Quickly cross over to the tower's left side and then wall jump up to the Star Coin before the Screwtop Platforms return to their original positions.

Vous pourriez manipuler les Plateformes Screwtop ici pour créer des improvisées stairs qui mènent vers le haut — mais c'est bien plus facile d'entrer simplement dans le Tuyau d'Distorsion caché à droite !

Utilisez ce screwtop pour élever la Plateforme Screwtop à gauche, puis contournez-la et sautez contre le mur à gauche pour découvrir un autre Tuyau Warp caché. Subtil !

Spin the screwtop in this room to move the lone Screwtop Platform to the left. Time the Screwtop Platform to catch a Grrrol while it's moving to the right so that it will bounce off the wall and then move the Screwtop Platform to the left to smash the gray Blocks to the right of the Star Coin.

Au lieu d'utiliser les Canons à Tuyaux pour atteindre le sommet de la tour, essayez de sauter contre le mur entre ces deux dernières Plateformes Screwtop pour collecter plus de pièces qui se trouvent entre elles.

Le redoutable Boom Boom attend au sommet de la tour. Cette fois, ses pouvoirs sont renforcés par le maléfique Magikoopal Boom Boom qui saute désormais périodiquement dans les airs en vous poursuivant, offrant une cible plus difficile. Votre objectif reste toutefois le même : frappez Boom Boom trois fois pour le mettre à terre !

TIP

After stomping Boom Boom once, try stomping him the moment he stands back up, and you'll have little trouble defeating him. Fireballs can also be used to defeat Boom Boom from a safe distance.

TOUR DU DÉSERT EN GÂTEAU EN Couches
STONESLIDE TOWER

STAR COIN 1

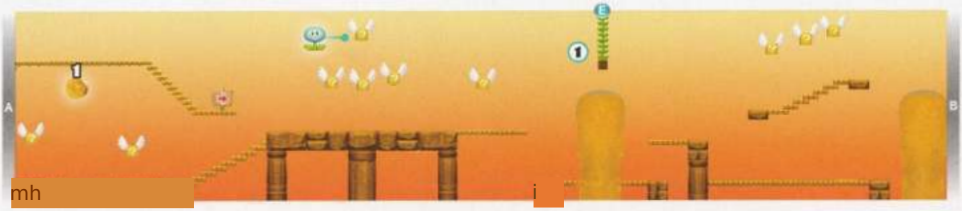
Defeat the Spike enemies near this Star Coin by striking the winged ? Blocks that they're perched upon. Then leap from one of the Blocks and collect the hovering Star Coin.

Piétinez la Pointe qui se trouve au sommet de ce Geyser de Sable, puis sautez en haut et frappez un Bloc caché au-dessus du Geyser de Sable pour étendre une TigeGeante vers le ciel. Grimpez sur cette TigeGeante pour visiter une zone secrète !

STAR COIN 2

The second Star Coin is hidden in this secret area—climb the Beanstalk at Point 1 to get here, then simply hop up the Stretch Blocks and collect the Star Coin. Super!

primagames.com



Écrasez un Koopa ici, puis lancez sa carapace sur le Bloc ailé 7 qui plane au-dessus du gouffre voisin pour faire apparaître un 1-Up. Score !

Transform into Mini Mario by collecting the Mini Mushroom from the secret cavern at Point 3, then return to the surface via the cavern's mini Warp Pipe and sprint past several Sand Geysers to reach this final Star Coin.

En tant que Mini Mario, foncez dans la petite fissure au bas du faux mur ici pour découvrir un tuyau Warp caché. Ce tuyau Warp mène à la sortie secrète du niveau—terminez le niveau en utilisant cette sortie secrète pour déverrouiller le niveau secret du Désert Layer-Cake !

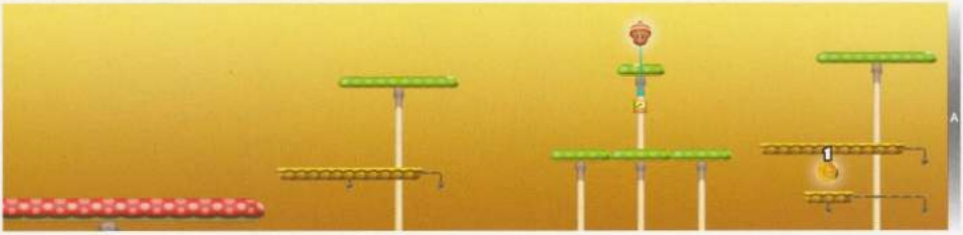
Prenez le tuyau Warp derrière le faux mur à gauche du point 2 pour atteindre cette petite caverne. Obtenez un champignon Mini à partir du bloc 7? ici, puis foncez simplement vers la droite. Votre vitesse vous portera sur le mur et dans le petit tuyau Warp au-dessus.

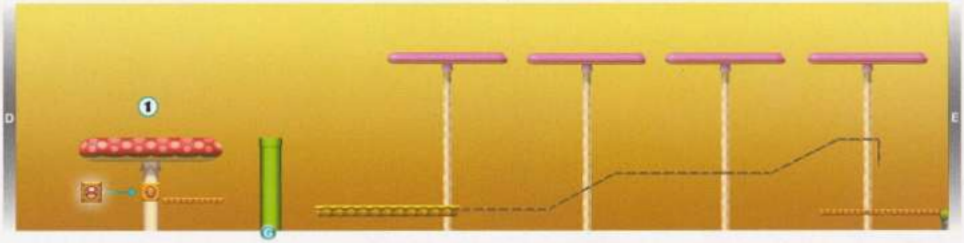
TIP

Même si vous n'êtes pas Mini Mario, vous pouvez quand même entrer dans le tuyau Warp au point 4 en fonçant et en vous accroupissant pour glisser à travers la petite fissure du faux mur; Small Mario peut aussi simplement courir à travers la fissure, comme Mini Mario,

DÉsert Layer-Cake 4

ESPIONS SPOUTING SABLES



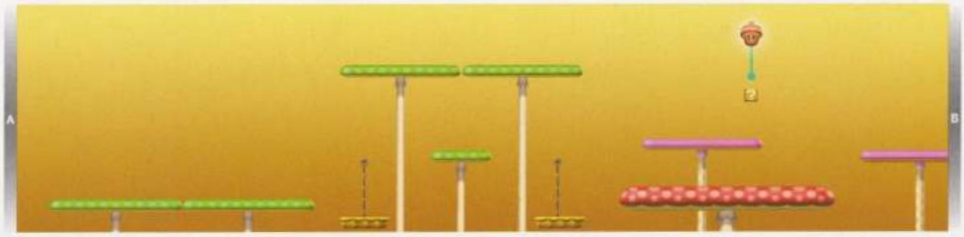


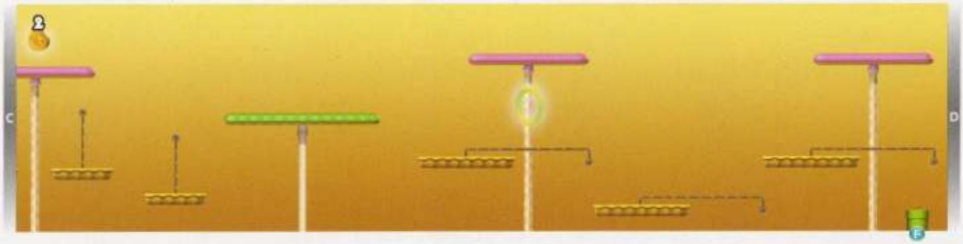
Piétinez le Koopa ici, puis donnez un coup de pied ou jetez sa carapace vers la droite. Il rebondira sur le tuyau Warpe proche puis frappera le Bloc Roulette en dessous, vous donnant un objet aléatoire|

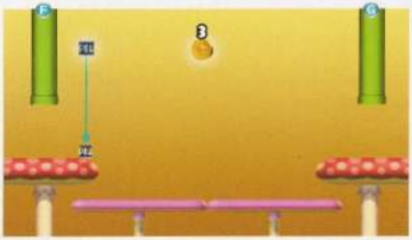
Tenez-vous sur la plateforme du Flatbed Ferry au-dessus de cette première Pièce Étoile, et attendez que le Flatbed Ferry se penche vers la droite. Puis chutez rapidement sur la plateforme inférieure du Flatbed Ferry et saisissez la Pièce Étoile.

Monte en hauteur avec Mario Écureuil Volant pour atteindre cette Pièce Étoile élevée. Vous pouvez aussi atteindre cette Pièce Étoile par un saut régulier depuis la hauteur des Flatbed Ferries en dessous, mais les ennemis Stone Spike au-dessus rendent cette approche bien plus risquée.

Volant Squirrel Mario. peut aussi simplement planer vers le bas puis s'élever pour saisir cette Pièce Étoile, mais il est utile d'abord de s'élever et d'éliminer ces vilains ennemis Stone Spike.



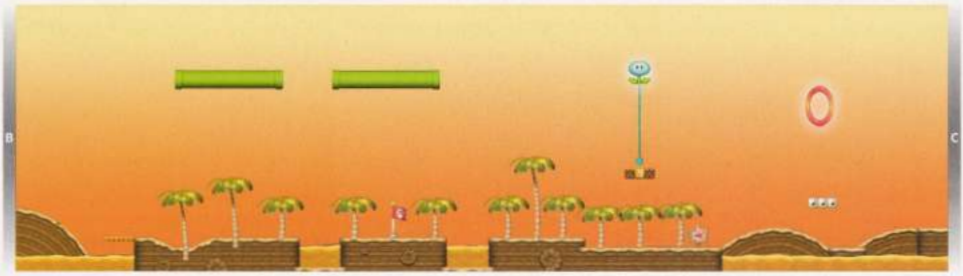




Use a Warp Pipe near Point 1 to visit this secret side area, where the final Star Coin is kept. Pick up the POW Block here and then stand on one of the Stretch Shrooms below. Toss the POW Block when the Stretch Shrooms are fully extended to make the Star Coin fall, then quickly collect the Star Coin before the Stretch Shrooms retract—otherwise it will fall, and you'll have to revisit this stage to try for it again!

TIP

Marie l'Écureuil volant peut simplement faire un saut mural à partir d'un tuyau de warp, puis effectuer un saut d'écureuil volant pour atteindre la troisième Pièce d'Étoile sans utiliser le POW Block.



Le méchant Lakitu, qui chevauche les nuages, fait sa première apparition lorsque vous vous rapprochez de ce bloc de brique. Tenez-vous sur le bloc de brique et essayez de sauter pour écraser Lakitu lorsqu'il flotte près de vous. Puis sautez sur son nuage pour le prendre à votre commande et explorer ce niveau depuis le ciel !

NOTE

Le nuage de Lakitu s'évaporera après 15 secondes de temps de jeu. Lorsque Lakitu reviendra, essayez de nouveau de l'écraser afin de pouvoir prendre un autre nuage !

Vainquez la Plante-piranha ici, puis passez à travers le mur trompeur au-delà pour entrer dans un passage secret rempli de pièces.

STAR COIN 1

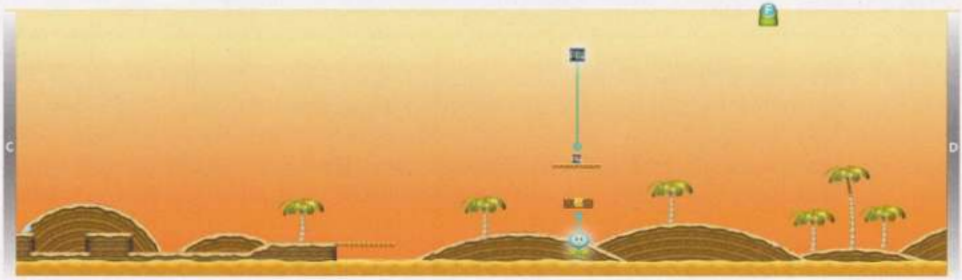
Jump up and grab this Star Coin, but beware of that airborne creep, Lakitu. The high Brick Blocks [illegible] offer another goo[illegible] [illegible]teal his cloud.

STAR COIN 2

Commandeer Lakitu's cloud and fly up high to reach Warp Pipe F that leads to this secret side area. Jump as you bounce off the Note Blocks here to bound up and snag the high hovering Star Coin. Well played!

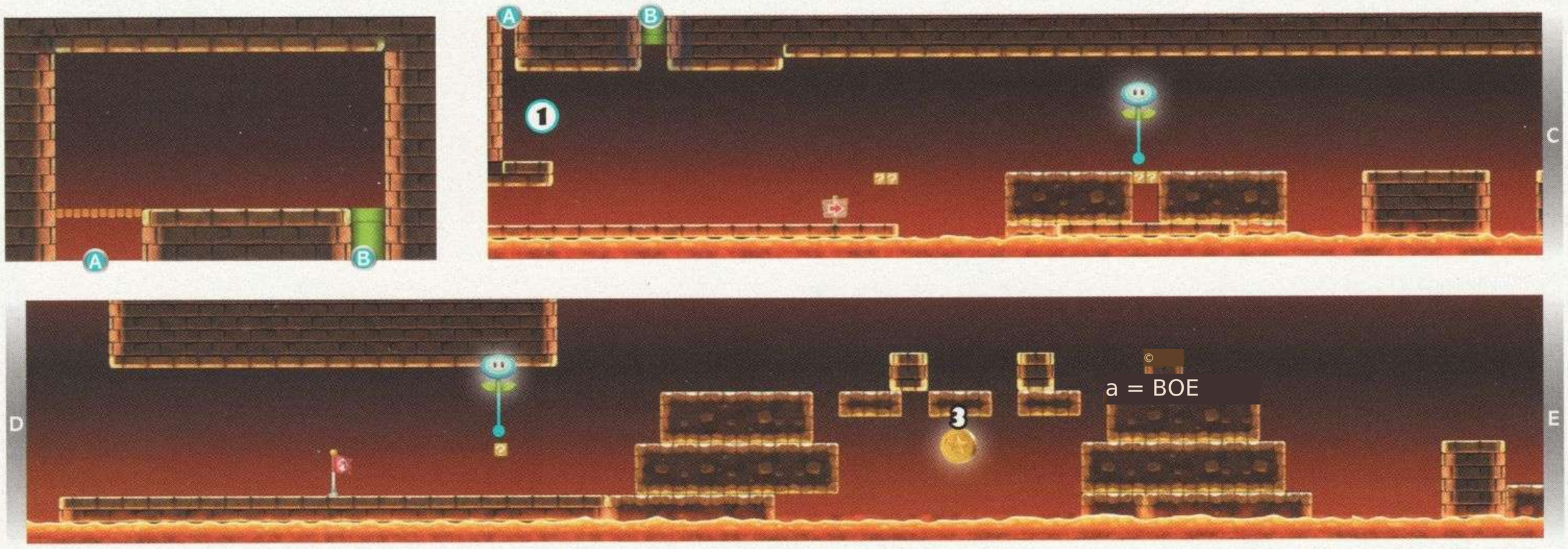
STAR COIN 3

The final Star Coin sits here, within easy reach. Beware of the Big Piranha Plants, along with the Piranha Plants that Lakitu might be raining [illegible] colle[illegible] ce dernier prix.



DÉSERT GÂTEAU EN COUCHES 6

BLOOMING LAKITUS



© a = BOE

Entre dans ce niveau en Mini Mario, et tu peux sauter par-dessus et dash vers le haut du mur gauche pour atteindre un passage secret juste à partir du

début ! Le passage mène à un petit côté salle remplie de Glorieuses Pièces d'Or.

PTE Tp)

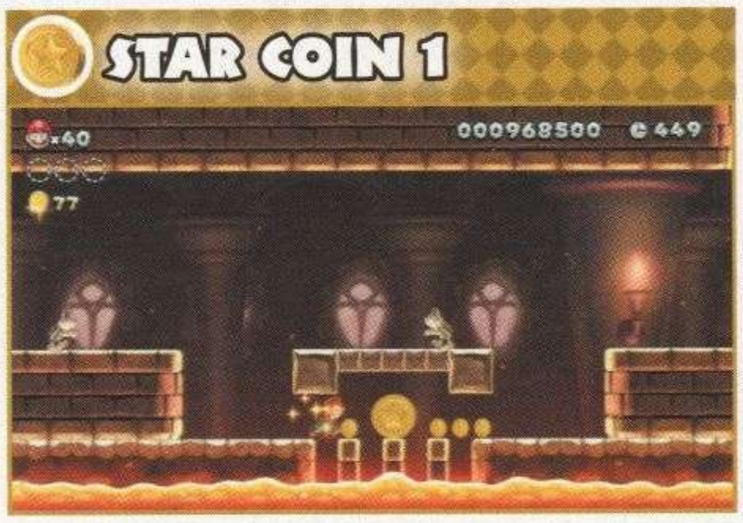
Le

You can find a Mini Mushroom in Layer-Cake Desert 4—Spike's Spouting Sands. (Flip back to page 67 for details.) Finish that stage as Mini Mario, and you'll be able to enter this stage as Mini Mario.

[CRD Lo

Flying Squirrel Mario can also enter this secret Mini Mario area by way of flying squirrel jump!

STAR COIN 1



Stand on the moving block near this Star Coin, and start dashing toward the Star Coin the moment that your moving block slides close. If you time it right, you can dash straight across the tiny gaps in the floor around the Star Coin without falling!

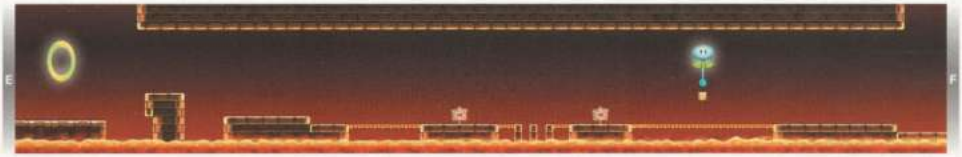
STAR COIN 2

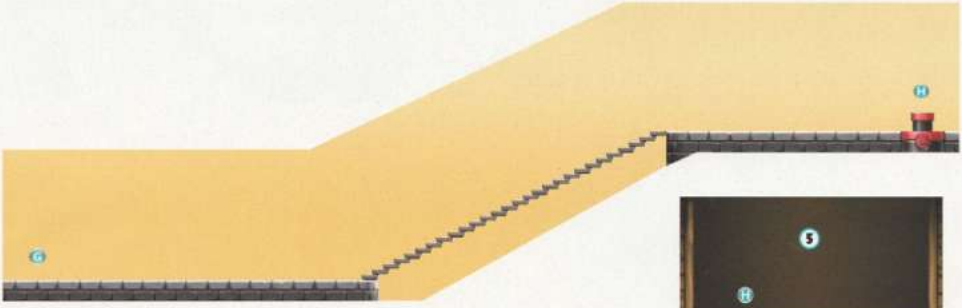
Enter the secret Warp Pipe at Point 2 to reach the left side of this secret area. Simply wall jump between the narrow walls to claim lots of Coins, including the Star Coin high above. You can't reach this area's right half from here, so simply leave through the red Warp Pipe.

Sautez sur ces blocs mobiles lorsqu'ils se placent en position et forment brièvement un escalier de fortune. Sautez sur le toit et déplacez-vous vers la droite pour entrer dans un tuyau Warp caché et invisible qui mène à une zone secrète.

3 Seul Mini Mario peut entrer dans cette zone secrète sur le côté. Grimper sur les blocs mobiles à l'Point 2 et courir le long de l'écart étroit au-dessus des blocs. Puis saute et dash dans l'écart étroit du plafond pour atteindre cette moitié de la zone secrète sur le côté, où

beaucoup des pièces et un champignon 1-Up sont trouvé.





The third Star Coin is the trickiest one to claim. Notice the three moving blocks above the Star Coin—stand on the far-left block and drop from its right side when the lowest moving block begins to slide from left to right across the lava. Aim to land on the low moving block, then quickly jump up and grab the Star Coin. Escape by scaling the blocks on the right before the low moving block slides all the way to the right, leaving you no place to stand.

Marton, le méchant patron de Layer-Cake Desert, affamé de combat, embarque sur son dirigeable. Ce boss tenant un marteau n'hésite pas à invoquer un Pokey, puis commence à frapper les pièces pointues du Pokey sur vous. Esquivez chaque morceau du Pokey jusqu'à ce que toute la créature ait été martelée, puis dash vers Morton et donnez-lui un bon coup de pied.

Après avoir été battu, Morton se rétracte et zigzague dans sa coque couverte d'épines. Sautez par-dessus Morton à chaque passage, puis préparez-vous à éviter d'autres parties de Pokey après l'émergence de Morton. Écrasez Morton une fois ses Pokey éliminés, puis esquivez et recommencez pour le troisième coup, mettant fin à ce entraînement aux attaques du boss.

Des morceaux de Pokey géants fusent sur le sol, mais Morton les envoie parfois planer dans les airs. Ne vous faites pas avoir — observez comment les morceaux de Pokey ont été touchés, puis esquivez en conséquence

Glissez prudemment le long du mur ici pour entrer dans un passage caché

zone qui—
remplie de pièces,

CHÂTEAU DU DESERT LAYER-CAKE
MORTON COMIAACIOR

NOTE

This special stage appears on the World Map after you discover the secret exit in Layer-Cake Desert 4—Spike's Spouting Sands. Flip back to page 67 to see that level's section for details!

Dépêchez-vous d'entrer dans le tuyau Warp ici avant que la Plante Piranha en feu voisine ne crache une boule de feu qui fasse tomber le Morceau de glace supérieur. Si vous vous arrêtez pour ramasser un power-up du bloc ? voisin, vous n'aurez pas le temps d'entrer dans le tuyau Warp !

Visit this underground cavern by way of the Warp Pipe at Point 1, and collect the first Star Coin from down here.

Stun le Koopa qui tombe avec le Morceau de glace à gauche de ce bloc de briques, puis porte sa carapace vers la droite et utilise-la pour frapper le bloc de briques. Une super Mushroom 1-Up mérite bien le coup !

Autorisez une Plante Piranha en feu à laisser tomber un Morceau de glace ici, puis utilisez rapidement ce morceau comme une plateforme pour atteindre le Morceau de glace plus élevé à droite. Dépêchez-vous d'entrer dans le tuyau Warp supérieur avant que la Plante Pira- nha en feu ne fasse tomber le Morceau de glace plus élevé également.

primagames.com

Scale the Ice Chunks at Point 3 to visit this side area. Allow all of the Ice Chunks to fall, then carefully jump up them, avoiding the plentiful Fire Piranha Plants as you move to collect the hovering Star Coin.

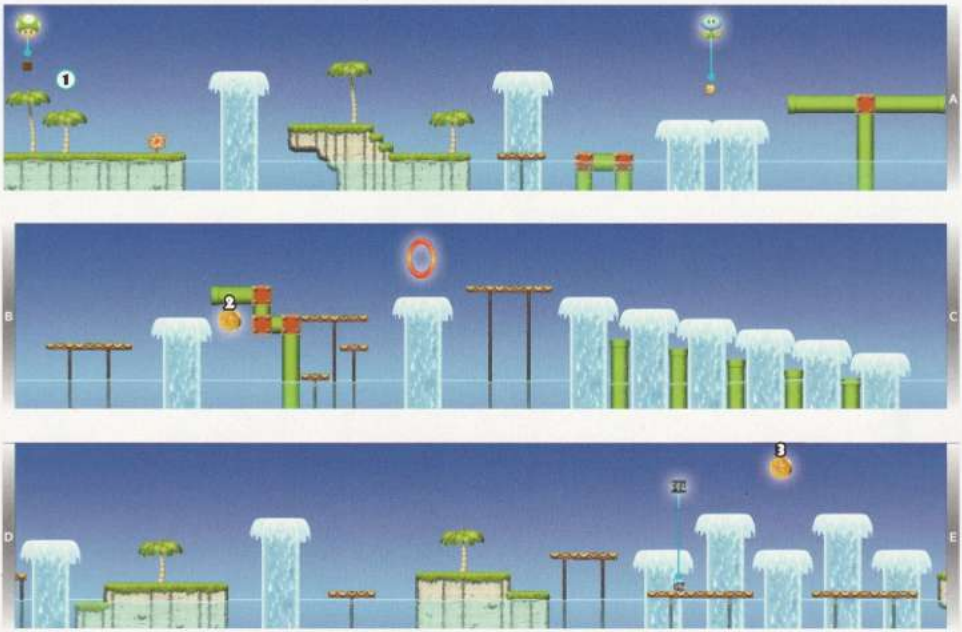
Sautez rapidement par-dessus ces morceaux de glace flottants avant que les plantes-piranhas de feu environnantes ne les fassent tomber. Sautez du dernier morceau de glace pour atteindre une plate-forme élevée qui mène à encore une autre étendue de blocs de glace flottants.

Jump h Ice unks at Point 4 a ich s al Star Coin. m uickly, though, or Piranha Plants will melt the ice and cause the Ice Chunks to fall!

NIVEAU SECRET DESERT GATEAU EN Couches
PIRANHA PLANTES ON ICE

SPARKLING WATERS

LOCATIONS			
Niveaux	Maisons des crapauds	Ennemis de la carte	Boss
9	2	2	Larry

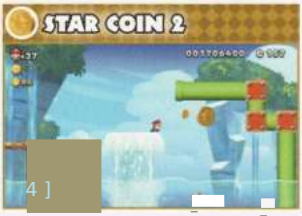


Sautez vers les deux premiers palmiers pour découvrir un Bloc caché qui contient un 1-Up. Bien !

TIP

Effectuez une rotation près des palmiers pour éventuellement décoincer quelques pièces ! 3

Faites un saut le long du trio de jets d'eau situés à gauche de cette première Étoile pour atteindre la hauteur nécessaire pour l'atteindre, Encore deux pour gol



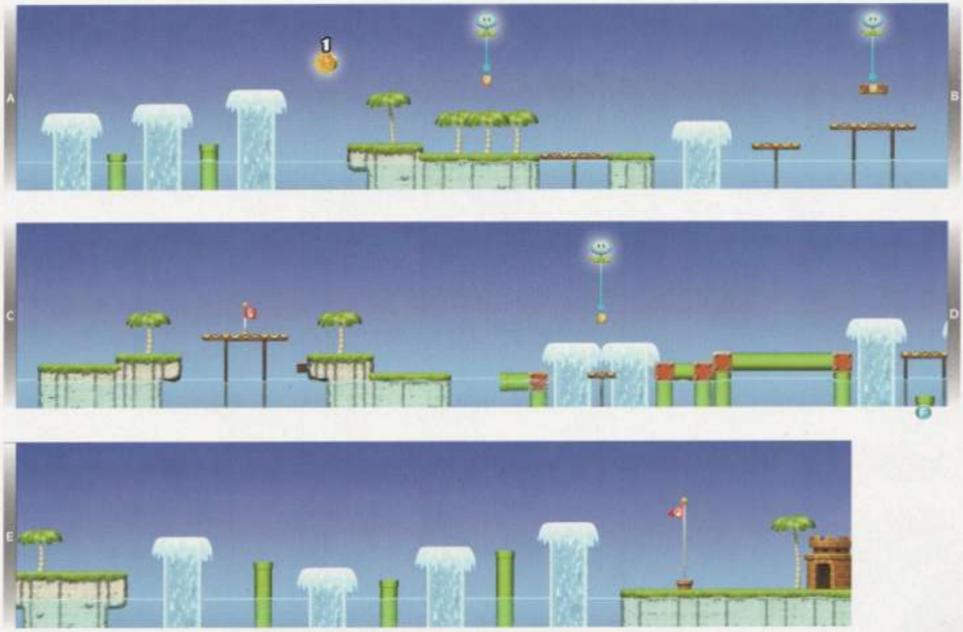
Tenez-vous sur la plateforme en bois à gauche de la deuxième Étoile et attendez que le jet d'eau proche bouillonne. Sautez rapidement par-dessus le jet d'eau au moment où il commence, mais surveillez la montée, et ce saut Cheep vers l'Étoile Bon Marché.

down below!

TIP

Vous avez des difficultés avec cette Étoile ? Essayez de geler un Huckit Crab avec une boule de glace, puis portez l'ennemi gelé jusqu'à l'Étoile. Lancez l'ennemi à travers le jet d'eau pendant qu'il jaillit.

strong.et il glissera sur le sol et collecte l'Étoile pour vous !



Entrez un tuyau Warp immergé F pour visiter cette grotte secrète sous-marine, où une Palourde Géante garde un champignon 1-Up. Attendez que la Palourde Géante s'ouvre largement, puis nagez rapidement et réclamez le 1-Up avant que la Palourde Géante ne se referme brutalement,

La pièce d'étoile finale est si haute qu'elle est hors de vue. Attendez que les geysers d'eau environnants moussent, puis jetez le bloc POW à proximité pour faire tomber la pièce d'étoile du ciel et atterrir sur le geyser central. Sautez rapidement et saisissez la pièce d'étoile avant que le geyser n'arrête les jets, sinon la pièce d'étoile coulera dans les profondeurs aquatiques ci-dessous !

EAUX ÉCLATANTES 1. - WATERSPOUT PLAGE

Avant d'entrer dans le tuyau Warp extérieur de cette stage et de commencer votre revue natation rafraîchissante, sautez par-dessus le grand bois

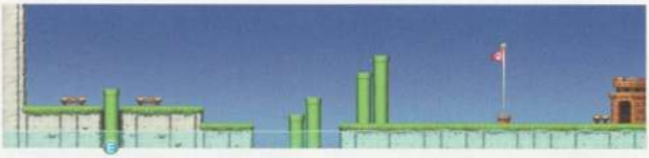
platforms pour atteindre cette dis- cachée

den, grotte remplie de pièces.

Nagez dans le tuyau jaune ici et poussez-le vers l'intérieur pour faire apparaître des pièces bonus. Gardez l'œil ouvert pour des tuyaux jaunes similaires tout au long de ce niveau.

Plongez dans le faux sol entre les deux tuyaux jaunes ici pour découvrir un anneau rouge caché. Prenez toutes ces pièces rouges avant que le temps ne s'écoule, et vous obtiendrez un objet précieux !

La première pièce étoile oscille le long d'un tuyau rouge ici. C'est une prise facile, 50va allez de l'avant et saisissez-la



Pour découvrir la deuxième Pièce Étoile, luttez contre le courant en nageant à travers un faux mur ici pour découvrir un interrupteur caché. Activez le ? interrupteur pour faire pleuvoir des pièces, y compris la deuxième Pièce Étoile !

Glissez-vous devant un Grand Oursin pour entrer dans le tuyau de téléportation F et découvrir cette zone secrète. Obtenez une Super Étoile du bloc 7 ici, puis nagez rapidement à travers les oursins pour les vaincre en vous dirigeant vers le tuyau de téléportation éloigné.

Si vous récupérez la Super Étoile au Point 4 et que vous nagez rapidement jusqu'à ce point, vous recevrez une autre Super Étoile en frappant le bloc 7 ici. Cependant, si votre pouvoir de Super Étoile s'est épuisé, vous n'en recevrez pas une autre en frappant ce bloc ?.

Un Grand Oursin embêtant garde la dernière Pièce Étoile. Pour le vaincre lui, attrapez la Super Étoile à Point 4, puis nagez rapidement jusqu'au bloc ? au Point 5. Frappez le bloc 7 pendant que vous profitez de l'invincibilité de la Super Étoile pour obtenir une deuxième Super Étoile, puis dépêchez-vous de nager vers le Grand Oursin ici pour le vaincre. La dernière Pièce Étoile est maintenant à vous !

EAUX ÉTINCELANTES 2
TROPICAL REFRESHER

primagames.com

Carefully swim into this hidden nook while the nearby Spike Pillar is retracted, and claim the first Star Coin.

TIP

Land on the low recesses and crouch to avoid the Spike Pillar each time it thrusts forth.

nagez montrez dans le conduit caché ici pendant que le Piliers à pointes rétractés, et vous aurez plus de facilité à viser l'Anneau Rouge au-dessus. L'Anneau Rouge vaut le risque, car vous recevrez un objet utile si vous collectez toutes ses pièces rouges !

Si vous n'êtes pas intéressé par l'Anneau Rouge récompense, prenez plutôt cet itinéraire plus sûr jusqu'à la surface. Il est plus facile d'éviter les Piliers à pointes si vous empruntez cette voie, mais l'Anneau Rouge sera plus difficile à attraper sans être empalé,

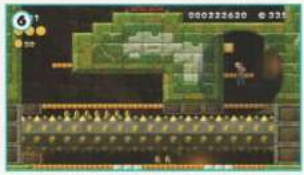
Collect the second Star Coin by bounding up from the Note Blocks below, or with a long, dashing leap from the Brick Blocks to the left.

Posez-vous sur cette corniche. et un tuyau rouge apparaîtra brièvement sur la corniche opposée et expulsera des pièces bonus. Comme c'est gentil !

Atteignez cette petite plate-forme, et une rangée de blocs de briques apparaîtra soudainement sur la gauche, avec encore plus de pièces bonus ! Il n'y a rien à gagner à casser les blocs de briques, alors ne vous embêtez pas,

Sautez à travers le faux mur ici et entrez dans le Pipe Warp rouge au-dessus pour apparaître près d'un P Switch caché dans la zone suivante de la tour. Le P Switch fait apparaître beaucoup de pièces bonus — collecte autant que possible avant qu'elles ne disparaissent !

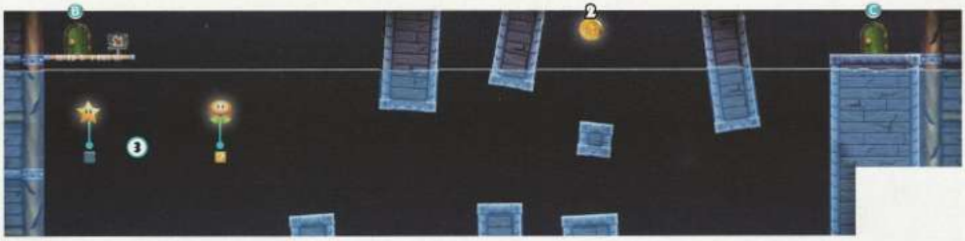
Knock down the final Star Coin by tossing the POW Block that's hidden behind the false wall below it. Now you can simply jump up and hit the Note Blocks from below to collect the Star Coin!



Sautez à travers une seconde de faux plafond pour entrer dans cette zone cachée, où un bloc de 7 contenant une Fleur de Feu est trouvé,

Le robuste Boom Boom doit être vaincu à nouveau lorsque vous atteignez le sommet de la tour. Grâce aux manipulations de Magikoopa, Boom Boom saute extrêmement haut pendant ce combat — évitez-le alors qu'il est en l'air et écrasez-le juste après qu'il atterrisse. Donnez trois bons coups de pied à Boom Boom pour l'envoyer tomber !

TORE SPARKLING WATERS
EAN SKEWER TOMER



Une porte est cachée derrière un mur faux ici, mais c'est une porte trompeuse qui disparaît dans un nuage de fumée

de la fumée lorsque vous tentez de entrez. Vous recevez tout de même une Coin pour vos efforts.

Ne frappez pas les Blocs de brique ici au sol. À la place, dévalez la perche à droite, puis passez par le mur faux ci-dessous. Saut mural

vers le et frappez les Blocs de brique par-dessous pour déloger un bonus de vie, puis laissez tomber et retournez rapidement à travers le mur faux pour attraper le 1-Up après sa chute,

La première Étoile Monnaie est cachée ici derrière un mur faux. Sautez depuis le caisse tournante voisine pour passer à travers le mur faux

et réclamez l'Étoile Coin

Nagez vers le haut et frappez un Bloc caché ici pour obtenir une Super Étoile, ce power-up pratique vous aidera à bannir le

de nombreux Boos dans cette partie du vaisseaux !

Sauter depuis la surface de l'eau pour atteindre cette Étoile Monnaie en vol, mais méfiez-vous de

les Boos qui tournent en dessous. Le

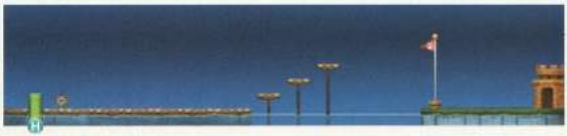
l'Étoile Super cachée au point 3 vous aidera à réclamer en sécurité cette Étoile Cain,

Saut mural entre les murs pour atteindre cette ultime Étoile Coin cachée. Beau travail — il ne vous reste plus qu'à trouver votre chemin dehors.

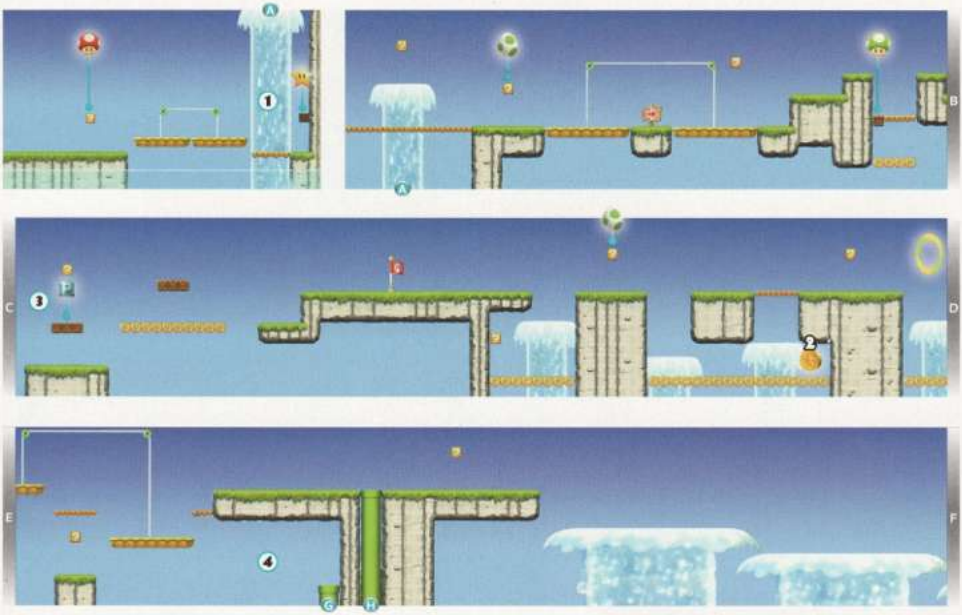
Sautez et frappez un Bloc caché au-dessus de la porte trompeuse ici. Sautez sur le Bloc, puis sautez à nouveau pour atteindre une autre porte au-dessus. Celle-ci mène à la sortie principale de la scène.

Faites un long saut rapide depuis le coffre portant le signe flèche ici, en visant à monter et à faire un saut mural entre les caisses au-dessus. Ce n'est pas facile, mais vous trouverez une porte secrète ici qui mène à la sortie secrète du Naufrage Hanté ! Entrez dans la porte et voyagez vers le haut du passage rouge au-delà pour découvrir la sortie secrète. Terminez le Naufrage Hanté en utilisant cette sortie secrète pour déverrouiller la scène secrète des Wa- ters étincelants.

primagames.com



MAISON BOO DES EAUX ÉTINCELANTES
HAUNTED SHIPWRECK



SY FE

Avant de monter sur le premier geyser d'eau de ce niveau, tenez-vous près de la falaise à droite et sautez pour frapper un Bloc caché. Une Super Étoile en sort.

NOTE

Tant que vous êtes invincible, les autres 7 Blocs que vous frappez dans ce niveau vous donneront des Super Étoiles au lieu de leur contenu habituel. Si vous êtes vraiment rapide, vous pouvez conserver le pouvoir de la Super Étoile tout au long de ce niveau !

TIP

Si Mario est vaincu et que vous êtes obligé de recommencer depuis le drapeau de point de contrôle, envisagez d'utilisant une Super Étoile depuis la Carte du Monde (si vous en avez une en réserve) avant de rentrer à nouveau. Cela vous donne une autre chance de conserver le pouvoir de la Super Étoile.

tout au long du niveau !

Pour obtenir le 1-Up du Bloc Brique près de ce point, montez sur Yoshi et placez-vous sur la plateforme à bascule voisine. Laissez la plateforme descendre, puis faites un saut audacieux avec Yoshi vers les Blocs Donut à gauche. Frappez rapidement le Bloc Brique depuis

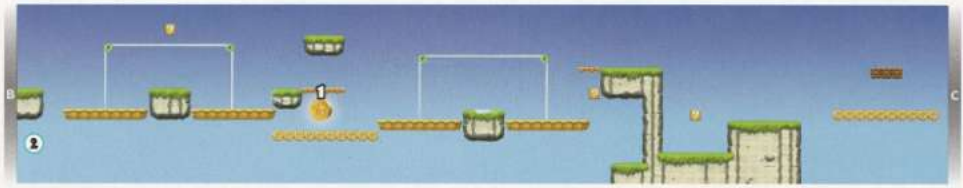
en dessous pour faire apparaître un 1-Up Champignon, puis dépêchez-vous et sautez pour récupérer le 1-Up avant que les Blocs Donut ne tombent sous vos pieds.

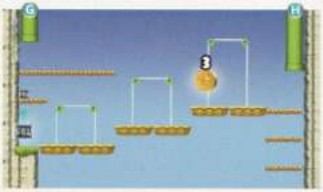
TIP

Sautez sans cesse en restant sur les Blocs Donut pour éviter qu'ils ne tombent.

Ne traînez pas après avoir récupéré cette première Pièce Étoile : les Blocs Donut ne tarderont pas à tomber sous le poids de Mario !

primagames.com





Frappez un Bloc Brique ici pour faire apparaître un interrupteur P secret. Frappez l'interrupteur P, et une multitude de pièces bleues apparaîtront tout autour. Attrapez-en autant que possible avant qu'elles ne disparaissent !

Évitez les geysers d'eau en sautant vers la deuxième pièce étoile. Attrapez-la puis montez sur un geyser pour atteindre la sécurité avant que les blocs beignets ne cèdent !

Entrer dans le petit tuyau vert ici est plus facile avec un peu d'aide de Yoshi. Tenez-vous sur la plateforme à bascule à proximité et laissez-la descendre, puis sautez vers le tuyau vert. Lorsque vous commencez à tomber, appuyez de nouveau sur le bouton de saut pour que Yoshi donne un coup de pied et gagne un élan qui vous amène jusqu'au tuyau vert.

Faites apparaître la troisième et dernière pièce étoile en lançant le bloc POW dans cette zone secrète. La pièce étoile tombe d'en haut et atterrit sur une plateforme à bascule—dépêchez-vous de la récupérer avant que la plateforme ne s'effondre sous le poids de la pièce !

EAUX ÉTINCELANTES 3
AU-DESSUS DES EEE ? MERS.

h & 666066666664

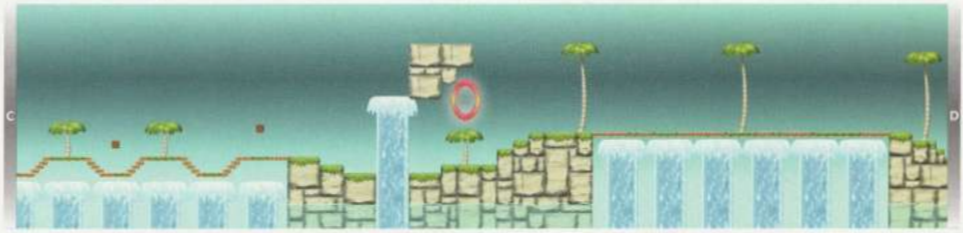
Cette petite grotte secrète de pièces peut vous aider à éviter le Big Urchin dangereux qui se cache près de ce point.

Tenez-vous sur le bloc beigne d'extrémité droite ici et laissez-le tomber. Déplacez-vous vers la droite pendant la chute et vous atterrirez en sécurité sur le sol solide. Avancez vers la droite et frappez le bloc de briques voisin pour éliminer un Mini Mush- room. Sautez rapidement et collectez le Mini Mush- room avant qu'il tombe dans l'eau.

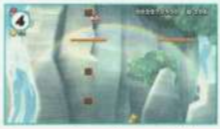
Récupérez le Mini Mush- room au Point 2 pour vous transformer en Mini Mario, puis foncez le long de la surface de l'eau pour récupérer en sécurité cette première étoile-pièce. Mini Marie est assez légère pour traverser l'eau et contourner les Big Urchins qui se cachent juste sous la surface !

En tant que Mini Mario, attendez que la colonne d'eau jaillisse ici, puis foncez dedans pour monter directement sur le côté de la colonne et entrer dans le petit tuyau de téléportation en hauteur.

primagames.com



Seul Mini Mario peut réclamer cette étoile-pièce. Montez jusqu'au Geyser d'eau au point 3, puis traversez rapidement cette zone colorée pour obtenir la seconde étoile de pièce



Sautez depuis le haut Brick Black ici pour toucher un bloc caché. Puis sautez depuis le bloc caché pour atteindre la plateforme ci-dessus, frappez le bloc de briques ici pour découvrir un champignon 1-Up !

Étourdir la Koopa solitaire ici, puis expédier sa carapace vers la droite pendant que les geysers d'eau en dessous projettent des jets. Un lancer de carapace bien chronométré fera rebondir la carapace sur le mur droit et touchera tous les Urchins qui montent les geysers d'eau. Vous marquerez un 1-Up si la carapace les frappe tous, et ouvrira également un chemin vers le tuyau Warp lointain.

Nagez prudemment entre les deux Urchins géants ici pour obtenir la compétence de la dernière pièce étoile

EAUX ÉCLATANTES 4

URCHIN Rochers,

Une créature marine monstrueuse nommée Dragoneel commence à vous poursuivre alors que vous approchez du point 1. Dragoneel vous poursuit tout au long de ce niveau—évitez le monstre en nageant en hauteur puis en laissant Maria sombrer, ce qui fait passer Dragoneel.

TIP

Vous pouvez étourdir Dragoneel brièvement en frappant sa tête avec des boules de feu — mais frapper le corps du monstre le fera accélérer !

TIP

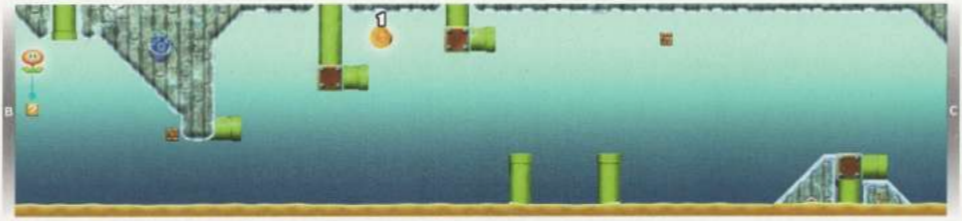
Utilisez les courants produits par ces étapes larges Jet Pipes pour obtenir de brèves accélérations et rester en tête de Dragoneel.

Éloignez Dragoneel de la première Étoile-coin en nageant devant elle puis en plongeant pour esquiver le monstre, faites rapidement demi-tour et réclamez l'Étoile-coin avant Dragoneel retourne

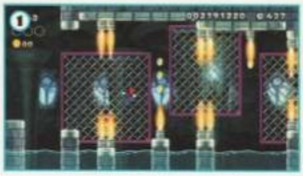
Évitez Dragoneel, puis fracassez les Blocs de pierre qui entourent la deuxième Étoile-coin et nagez vers le haut pour réclamer votre prize. Vouloir poursuivre cette Étoile-coin alors que Dragones! est à proximité n'est pas recommandé—il est trop facile de finir coincé entre les Blocs de pierre !

Glissez dans un tuyau de téléportation rouge G pour visiter cette caverne remplie de pièces, où se trouve la dernière Étoile-coin. Méfiez-vous des jumeaux Draganeels qui gardent cet endroit — ils sont plus lents que celui qui vous poursuit dans le niveau principal, mais ils sont deux ! Attirez les jumeaux Draganeel d'un côté de la grotte, puis nagez rapidement vers l'autre côté et prenez votre fuite

primagames.com



EAUX ÉTINCELANTES 5
DRAGONEEL'S SOUS-MARIN GROTTO



Sautez et agrippez-vous à la clôture mobile ici, puis montez et descendez la clôture pour éviter les brûleurs en avançant vers la droite. Prenez votre temps en sautant d'une clôture à l'autre, avançant prudemment à travers cette première portion traîtresse,

Claiming the second Star Coin is a risky venture. Wait for a Torpedo Ted to zip past, then quickly swim into the narrow passage that leads toward the Star Coin. Claim the Star Coin, then immediately swim up through the narrow platform above—another Torpedo Ted is likely to be hot on your heels!

Évitez les Torpedo Teds pendant que vous nagez vers le tuyau Warp aérien qui mène à cette petite chambre. Sautez et prenez les nombreuses pièces qui planent au-dessus des brûleurs ici, mais faites attention à ne pas vous brûler !

Leap from the Brick Blocks below the first Star Coin and wall jump up to the Star Coin's ledge. Just make sure to time your jumps carefully, or you'll be scorched by those Burners!

NOTE

Vous pouvez geler les Torpedo Teds avec des boules de glace, mais ils restent gelés seulement un bref instant.

The final Star Coin is cleverly hidden here behind a false wall near the ceiling. Simply scale the moving fences and grab it as you maneuver past the final stretch of Burners.

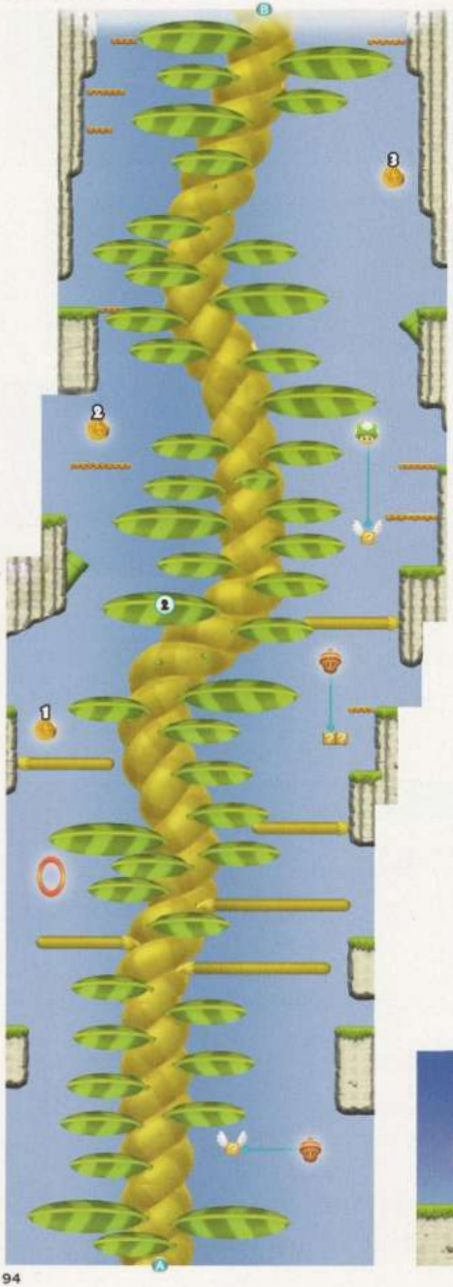
La base de Sparkling Waters, Larry, se cache dans la coque de son dirigeable. Larry lance des projectiles magiques d'un geste de sa baguette, tandis que les geysers d'eau jaillissants rendent ce combat imprévisible. Surveillez ces geysers tout au long du combat et essayez d'anticiper comment ils influenceront le positionnement de Larry.

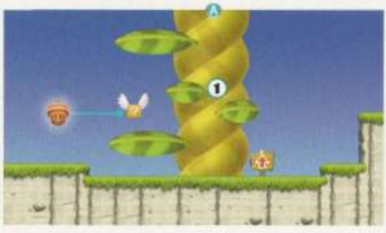
TIP

Utilisez les geysers à votre avantage, en sautant depuis leurs points les plus élevés pour atterrir facilement sur Larry et le blesser d'un coup de pied.

Larry est le plus dangereux lorsqu'il zigzague dans sa coquille après que vous l'ayez écrasé. Sautez pour éviter la coquille de Larry lorsque les geysers ne jaillissent pas, ou restez simplement immobile si les geysers ont soulevé Larry et l'ont mis hors de danger. Cherchez votre occasion de le frapper à nouveau après qu'il sorte de sa coquille — frappez Larry trois fois pour le faire tomber, lui et son dirigeable, dans les eaux !

CHÂTEAU DES EAUX ÉCLATANTES
LARRY'S TORPEDO CHÂTEAU





primagames.com

NOTE

Cette étape spéciale apparaît sur la carte du monde après avoir découvert la sortie secrète dans Sparkling Waters Boo House—Haunted Shipwreck. Revenez à la page 84 et consultez la section de ce niveau pour les détails !

Sautez rapidement sur ces premières plates-formes-feuilles, car elles se faneront et tomberont bientôt.

Ne pas inquiétez-vous pas si cela se produit, cependant—attendez juste quelques secondes, et une autre série de plates-formes-feuilles germera.

NOTE

Lorsque ous voyez une plate-forme-feuille commencer à deviennent marron, dépêchez-vous et sautez vers safety—it's SE tn fal

Claim this first Star Coin by leaping over to the Bean Platform its perched upon after the Bean Platform has rolled out Bean Platforms eventually curl up again, so hurry and jump to safety—the tiny ledge above is a solid option!

atterrir sur cette plate-forme-feuille, et un certain nombre de pièces bonus sortiront du tuyau voisin. Cherchez un autre tuyau sur le côté droit de la scène, et atterrissez sur une autre plate-forme-feuille voisine pour gagner encore plus de pièces !

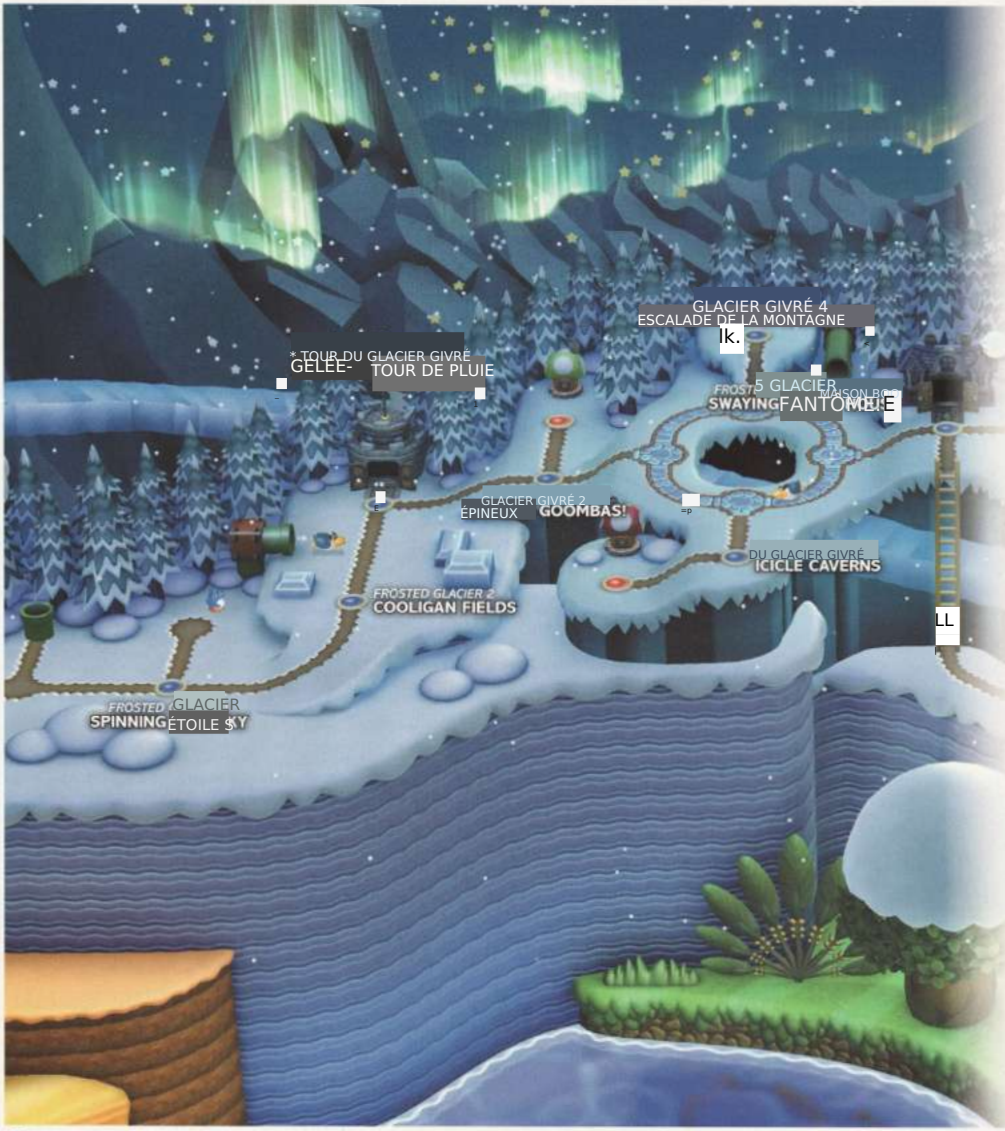
La deuxième étoile Colin est cachée derrière quelques nuages ici. Vous n'avez pas besoin d'enlever les nuages pour la réclamer : sautez simplement sur la plate-forme Star Cain et la seconde pièce d'étoile vous appartiendra !

Collectez la troisième et dernière étoile avec un peu d'aide d'un Goomba. Tenez-vous sur la plate-forme-feuille voisine et attendez qu'un Goomba monte dans une montgolfière, puis sautez par-dessus et saisissez l'Étoile. Maintenez le bouton de saut lorsque vous rebondissez sur la montgolfière du Goomba, et vous vous élancerez vers le haut, gagnant la hauteur nécessaire pour atterrir en sécurité

Quand vous atteignez enfin le sommet du gi-ant Beanstalk, sautez et frappez un bloc caché pour obtenir un 1-Up

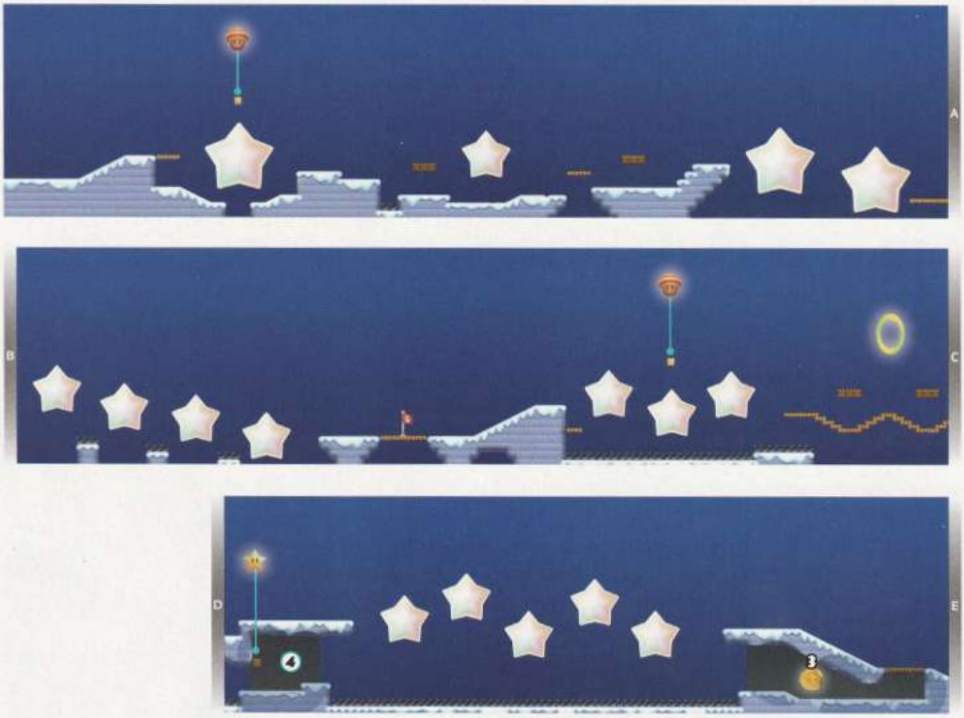
SPARKLING WATERS SECRET STAGE - SKYWARD STALK

FROSTED GLACIER



primagames.com

LOCATIONS			
Levels	Maisons Toad	Ennemis de la carte	Boss
9	2	4	Wendy



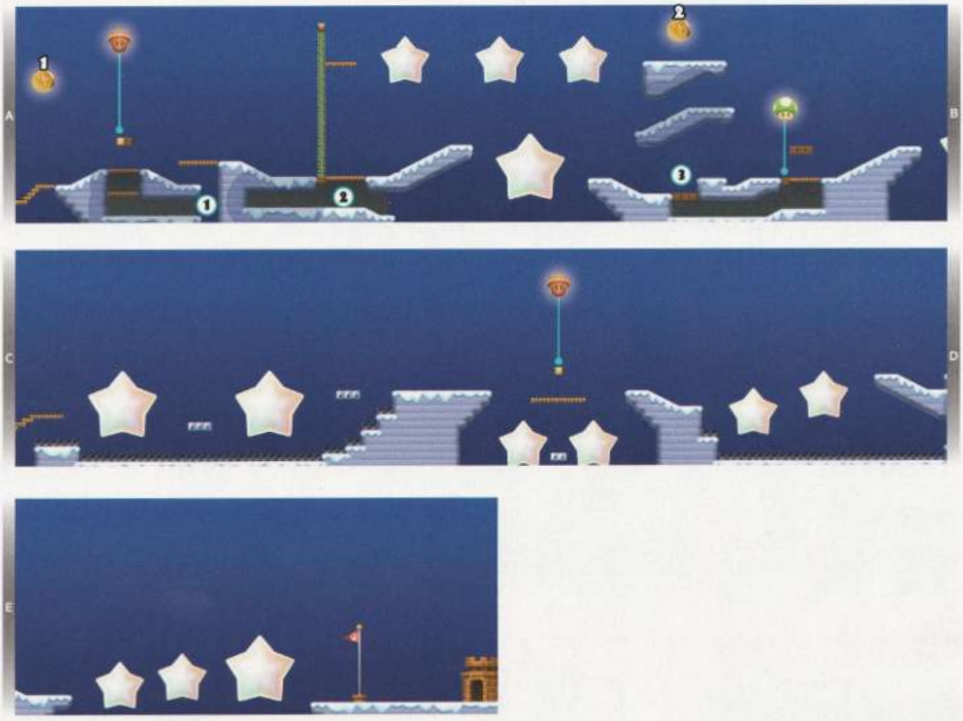
Flying Squirrel Mario can simply soar up and [illegible] his stage's first Star Coin, but it's also possible to bounce off the nearby Koopa Paratroopa and bound up to the Star Coin. A dashing jump from the nearby Brick Blocks can carry Mario up to the Star Coin as well. You've got options!

attrapez
dans, mais
ce hors

Sautez dans cette fosse et sautez contre le mur par le mur faux gauche pour découvrir une grotte cachée, où des pièces bonus sont conservées.

Mario Écureuil Volant peut entrer dans cette grotte en descendant du Star Lift sur la droite puis en planant à l'intérieur. Sautez et frappez le Bloc de Brique ici pour étendre une Maripeine jusqu'au ciel. Avant de sauter et de grimper la Maripeine, traversez le mur faux à gauche et réclamez des pièces cachées dans une grotte secrète.

Extend the Beanstalk at Point 2, then climb up to reach a row of high Star Lifts that lead to this Star Coin. After claiming the Star Coin, drop and explore the hidden cave below to score some more bonus Coins. Cha-ching!



TIP

accidentally ground pounded the Vine Block so that the Beanstalk grew downward instead of upward, Flying Squirrel Mario can still soar up and claim the second Star Coin by first exploring the hidden cave below, and then soaring up to the Star Coin.

Vainquez la Plante-piranha ici en la frappant avec la carapace du Koopa qui patrouille les blocs de pierre situés à droite. Lorsque la Plante-piranha est hors du décor, frappez les blocs de pierre qu'elle gardait et prenez les Pièces dans la grotte en dessous. Puis frappez le Bloc de pierre à la fin de la grotte pour découvrir une champi 1-Up.

Mario l'Écureuil volant a les meilleures chances d'entrer dans cette grotte cachée sans se faire mal. Glissez à travers le faux mur, puis poussez le Bloc de pierre de la grotte pour marquer une Super Étoile. Une fois l'Étoile collectée, une rangée de Cains apparaît à travers les Munchers à droite. Courez simplement sur les Munchers, saisissant des pièces sur votre chemin vers une autre grotte cachée.

Grab the Super Star at Point 4, then simply dash across the Munchers and enter this hidden cave, where the final Star Coin is kept. Flying Squirrel Mario can also glide into this cave from the nearby

si vous aimez

FRIMES GLACIER 1
SPINNING-STAR Désolé

Beware: A gang of Cooligans comes sliding along the ice as you move to collect this first Star Coin. Retreat to the tops of the nearby Brick Blocks, then jump down and stomp the Cooligans, clearing the way to the Star Coin.

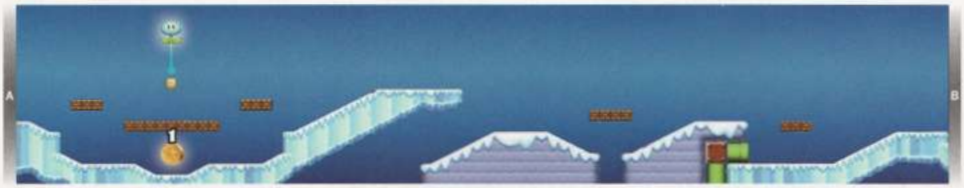
Freeze Cooligans with iceballs to make them easier targets for stomping. Frozen Cooligans will defeat other Cooligans that are not frozen, and will be defeated when they hit a wall!

Bring a Baby Yoshi into this stage from the World Map, and the little guy will gobble up any Cooligans that slide toward you!

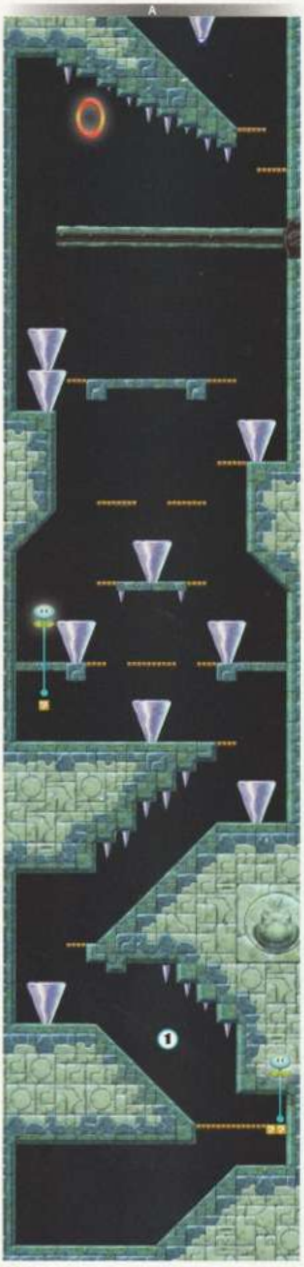
Fracassez les blocs Brack ci-dessous
the second S la pièce, puis bondir partir du
sur le haut du tuyau Bloc ? à le vert
vide jusqu'à la pièce sur p vers la deuxième Étoile
le mur. Beaux moves !

Sautez prudemment sur ce tuyau, en veillant à éviter les Cooligans qui apparaissent régulièrement. Puis sautez et frappez un bloc caché au-dessus du tuyau pour faire sortir une Super Étoile. Cela devrait rendre votre dernière course beaucoup plus facile !

Maintenez le bouton de saut pendant que vous rebondissez
hors un
du un pas bonus Cooligan, et vous gagnerez
platform to the left of this final Star Coin. Now simply jump up the nearby Brick Blocks and claim the Star Coin!



GLACIER GIVRÉ 2
COOLIGAN FÉDÉRAUX


A
1

B
2
1
A

3
C

C
2
3
B

Faites attention à éviter les glaçons qui tombent du plafond lorsque vous sautez sur cette pente. Il y en a beaucoup d'autres icicles tout au long de ce niveau, y compris d'énormes glaçons qui restent enfoncés dans le sol après leur chute. Chaque fois que vous voyez des gouttes de pluie ruisseler, vous savez que des glaçons sont au-dessus de vous !

CAUTION

Les glaçons se reforment après quelques secondes, prêts à retomber. Ne restez pas dans les zones où Icicles se forment

STAR COIN 1

The first Star Coin is an easy grab—just dash along the tilting platform and collect it. No Icicles will fall where the Star Coin sits, so you're safe there!

STAR COIN 2

You've got to be quick when going for the second Star Coin, or the elevator will carry you past it. Simply dash over and grab the Star Coin before you're hoisted too high.

TIP

Freeze and throw an enemy at the second Star Coin to collect it with ease!

STAR COIN 3

While riding the elevator, slip through a false wall on the tower's left side and claim this stage's final Star Coin. Now you've just got to reach the top!

Jetez le POW Block près de l'apex de la tour, et vous briserez tous les Dry Bones environnants—et pourriez obtenir plusieurs vies supplémentaires dans le processus !

Le dernier méchant de la tour, Boom Boom, vous attend dans la plus haute salle.

La sorcellerie néfaste du Magikoopa accorde à Boom Boom la capacité de sauter extraordinairement haut pendant ce combat—essayez d'écraser Boom Boom juste lorsqu'il retombe après avoir bondi. Aplatissez Boom Boom avec un trio de coups de pied pour assurer votre victoire !

TOUR GLACIALE GELÉE
FREEZING-RAIN TOUR

Attirez une plante Piranha de feu pour qu'elle crache une boule de feu sur le Goomba épineux qui se tient au sommet de ce rebond (ou brûlez simplement le Goomba épineux avec votre propre boule de feu).

Après que sa carapace a été brûlée, loin, la
Le Goomba poussera le rebond, et ses amis à proximité le suivront. Désormais, vous pouvez sauter en toute sécurité jusqu'au rebond et entrer dans la tuyère temporelle au-dessus !

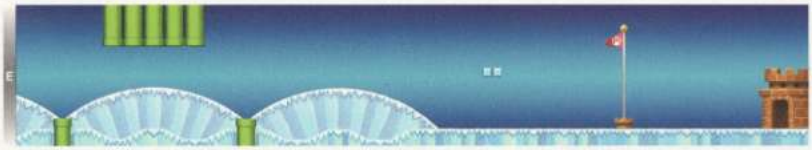
La première pièce étoile est gardée
entrez dans le Warp Pig t ici.
Sautez près de la grotte où se trouvent des blocs cachés
sauter des blocs pour atteindre la pièce étoile haute et en suspension

Passez à travers un mur fictif ici pour entrer dans une petite grotte secrète. Frapper le bloc ? ici pour faire sortir le fidèle compagnon de Mario, Yoshi

TIP

If you have a spare Ice
là, utilisez-le dans ce niveau. Puis masse et
les monter, et lancer les sur d'autres ennemis, les éliminant rapidement

primagames.com



Utilisez Yoshi pour atteindre cette hauteur ou brûler la coquille d'un Goomba épineux avec une boule de feu puis rebondir sur le Goomba pour sauter. Ici. Dans tous les cas, entrez dans la tuyau Warp de la plateforme pour visiter une autre zone secrète.

Step into the Warp Pipe at Point 2 to enter this second side area, where the second Star Coin is kept. Yoshi can simply hop across the row of Prickly Goombas here, while Fire Mario can burn them up. Either way, that Star Coin is sure to be yours!

A good, long jump is all you need to nab this stage's final Star Coin, which hovers up high here. Just watch out for the Prickly Goombas below—the nearby Fire Bro will toast them, causing the Goombas pour bondir vers vous!

GLACIER GELÉ 3
PRICKLY GOCMEASH

Glissez prudemment le long du mur, les Blocs de briques apparaîtront comme Mario saute au mur hors du gouffre. Sauter sur les Blocs de briques pour atteindre un Bloc ? élevé qui contient une Super Noix !

Après avoir réclamé la Super Noix au point 1, glissez vers la gauche pour découvrir ce rebond élevé, où des pièces bonus et un champignon 1-Up sont cachés derrière un faux mur. Effectuez un saut d'écureuil volant pour atterrir sur le rebond en vous approchant en vol.

Portez le plateau vers votre camp en vous tenant sur la plateforme de gauche pour faire monter la plateforme de droite. Sautez vers la plateforme haute à droite, puis sautez rapidement et saisissez la Pièce Étoile.

TIP

Souris Volante — Mario peut récupérer le première Pièce Étoile plus facilement avec un saut d'écureuil volant !

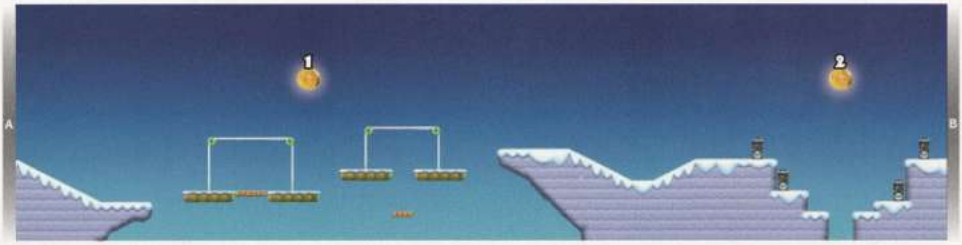
Normalement, rebondir sur un Bullet Bill est votre meilleur moyen de récupérer la deuxième Pièce Étoile — mais Mario Écureuil Volant peut simplement s'élever et l'attraper !

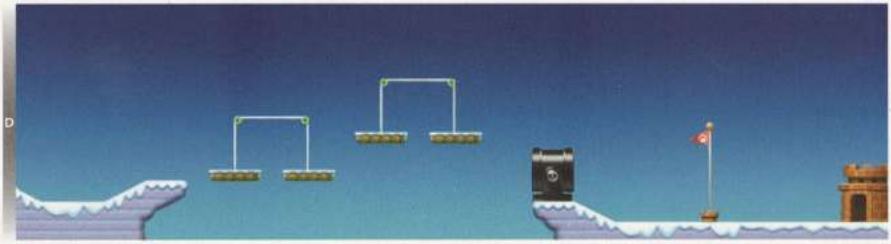
Appuyez sur un Bloc de briques ici pour obtenir un Trampoline rare. Ramassez le Trampoline et placez-le près du mur à droite, puis rebondissez dessus. Vous toucherez un Bloc caché et libérerez un 1-Up.

TIP

Mario Écureuil Volant peut se passer du Trampoline et s'élancer directement jusqu'au Bloc Champignon 1-Up avec un saut d'écureuil volant !

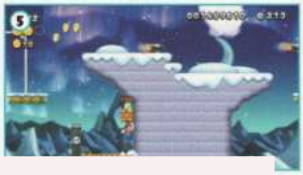
primagames.com





The final Star Coin is hidden inside this secret cave. Soar into the cave as Flying Squirrel Mario, or bounce off a Bullet Bill to get here instead. You may find it easier to leap from the snowy ledge to the right and bounce off a Bullet Bill than to jump up from that shifty Scale Platform.

Entrez dans une grotte cachée ici en descendant la Plateforme d'Échelle voisine, puis en planant et en effectuant un saut écureuil volant pour monter dans la grotte par le bas.



Atterrir ici devant le Bill Blaster, et une plongée de briques apparaîtra au-dessus du puits à droite. Maintenant, vous pouvez descendre en toute sécurité et réclamer des pièces du Bloc de 10 pièces à proximité !

SCALING GLACIER GIVRÉ 4 CHEMIN À TRIE MONTAGNEUX

Sauter du sommet des blocs de briques ici pour découvrir un bloc caché au-dessus d'eux. Sautez du bloc caché pour atteindre le toit de la grotte, où un groupe de pièces est caché.

Rebondissez sur le Ice Bro qui se tient au sommet des blocs de briques ici, puis vous pouvez entrer dans le conduit Warp Pipe au-dessus.

Attrapez quelques pièces bonus en explorant la grotte cachée ici, Bonus !

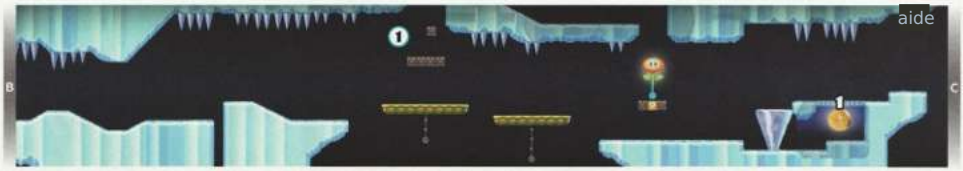
The first Star Coin is hidden here, within a secret cave. Dash through le faux wall before t la gigantesque stalactite au-dessus tombe, ou sinon elle bloquera la grotte. Pas cool !

Entrez dans le conduit Warp Pipe au point 2 pour visiter cette petite zone extérieure, où la seconde pièce étoile flotte en hauteur Autorisez la chute des énormes glaçons, puis utilisez-les comme plate-formes pour vous aider à obtenir l'Étoile Cain

Dépêchez-vous de passer devant ces Géants avant qu'ils ne tombent — si vous êtes trop lent, finale verrouillera le passage qui mène au conduit Warp Pipe éloigné, que vous devez entrer si vous souhaitez obtenir la pièce étoile finale.

primagames.com

aide



UAT LA

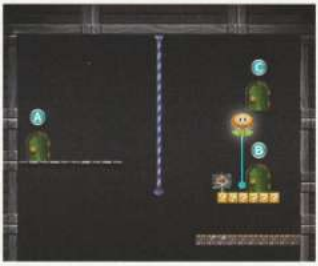
Dépasser le GIGANTESQUE rapidement **Icicles** au point 4 et entrer dans le tuyau warp éloigné pour atteindre la dernière pièce Star Coin du niveau

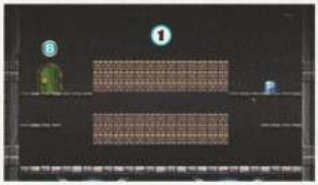
Hop across th la plateforme élevée **ns** viser le sommet du mât du drapeau !

TIP

Mario le Écureuil volant peut toujours atteindre la troisième étoile pièce grâce à un saut d'écureuil volant, même s'il est sorti du tuyau warp inférieur !

GLACIER GELÉ 5
ICICLE CAVERNS

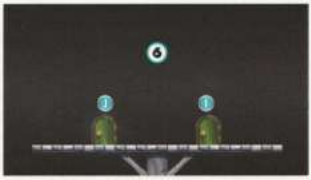


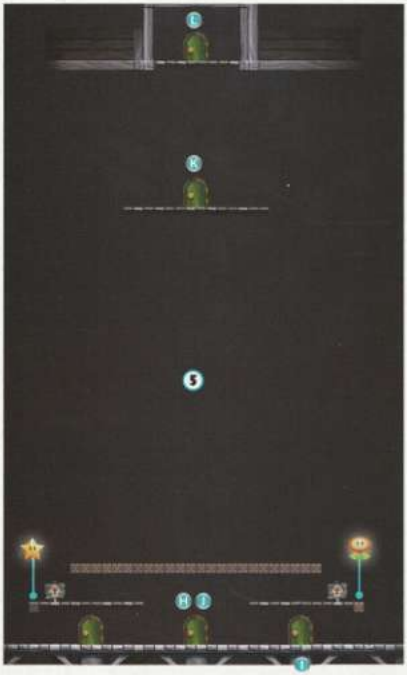


Hit the P Switch in the very first room, and all of its Brick Blocks will transform into Coins. Quickly jump over toward the tall stack of Coins to the left, but before you head through, run up the stairs and drop through the false wall to claim the first Star Coin. You can only reach this Star Coin after the P Switch has been hit, for there are Brick Blocks hidden within that false wall!

Les collectionneurs de pièces devraient payer une courte visite dans cette pièce, où un bouton P peut être frappé pour faire apparaître une multitude de pièces, Magnifique !

Activez l'interrupteur P dans cette pièce pour transformer la rangée inférieure de pièces en blocs de brique, descendez jusqu'à la rangée inférieure de pièces, puis soit courez et sautez jusqu'à la porte inférieure à gauche. soit passez à travers le faux mur à droite pour découvrir une porte secrète.La porte gauche mène vers la deuxième pièce étoile; la porte secrète à droite vous emmène plus loin dans la Ghost House,





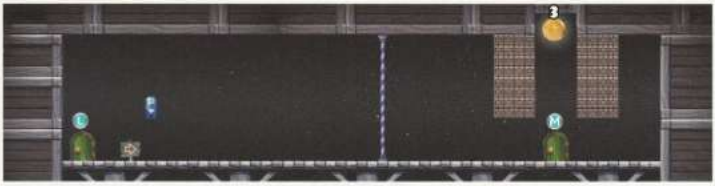
Hit the P Switch as you dash along this hall, and the four Coins that remain ahead of you will briefly transform into Brick Blocks. Sprint to the end of the hall before the time runs out, and you can leap up those temporary Brick Blocks and snag the second Star Coin!

Les blocs de briques cachés derrière les murs trompeurs dissimulent un interrupteur ? et une porte secrète dans cette pièce. Tout d'abord, appuyez sur l'interrupteur P pour transformer tous ces blocs de briques cachés en Pièces (et toutes les pièces de la pièce en blocs de briques). Vous pouvez désormais traverser le mur gauche pour découvrir l'interrupteur 7?. Appuyez sur l'interrupteur 7, puis un couple

de des signes apparaîtront, pointant vers la porte secrète. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur P si nécessaire, afin de pouvoir passer par le mur trompeur inférieur droit et découvrir la porte secrète,

Appuyez sur l'interrupteur P au point 3, puis prenez la porte supérieure gauche pour visiter cette salle secondaire optionnelle, où une couronne de Boos entoure un Bloc Roulette. Sautez prudemment à travers les Boos, puis grimpez sur l'un des poteaux et appuyez sur le Bloc Roulette pour obtenir un objet aléatoire] Revenez ensuite par la porte pour retourner au point 3

MAISON BOO DES GLACIERS GELÉS
SWAYING GHOST HOUSE



Frappez un bloc caché près du côté gauche de cette pièce pour marquer une Super Étoile, puis accélérez et appuyez sur l'interrupteur P pour transformer la rangée de pièces au sommet en blocs de briques. Sautez sur les blocs de briques, puis continuez à sauter vers le haut pour remonter la grande pièce. Vous vaincrez tous les Boos qui vous toucheront pendant votre Super Étoile pouvoir est actif, donc sautez rapidement et atteignez le sommet de la pièce avant le Super les effets de l'Étoile et de l'Interrupteur P se dissipent

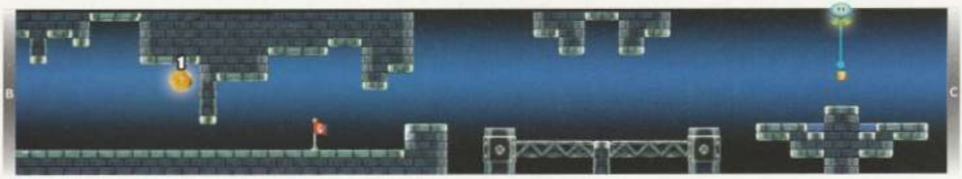
La porte inférieure droite au point 5 mène à cette petite pièce. Collectez les pièces ici avant de revenir au point 5. Passer par cette pièce fait réapparaître les pièces dans la pièce du point 5.

The final Star Coin is hidden in this secret room—get here by scaling the room at Point 5 with such speed that you're able to reach the secret door that's hidden above the false ceiling. Hit this room's P Switch, to turn the Coins into Brick Blocks and Brick Blocks into Coins. Navigate your way through the maze collecting as many Coins as you can, once you reach the end wall jump up and collect the final Star Coin for this level!

Atteindre la pièce secrète au Point 6 permet de quitter ce méandreux Maison Boo par une sortie secrète. Traversez simplement la porte après avoir collecté la troisième et dernière Étoile, et vous apparaîtrez ici. Terminez le niveau en utilisant cette sortie secrète, et vous débloquerez le niveau secret de Frosted Glacier !

BOO HOUSE GLACIAUX FROSTED +4

SWAYING GHOST HOUSE



Cours et sautez depuis la première plateforme en mouvement pour entrer dans un secret trajet ici, et une multitude de pièces bonus verra apparaître au-dessus.

Sauter et frapper un Bloc caché ici, puis utiliser le Bloc pour t'aider à atteindre le Tube de Téléportation supérieur.

Plongez hardiment dans ce puits et atterrissez sur le haut du Petit Tube de Téléportation. Glissez dans le Tube pour visiter une zone secrète souterraine !

La première Pièce d'Étoile est cachée ici, derrière un Thwomp. Attirez le Thwomp dans la chute en vous déplaçant en dessous, puis esquivez rapidement le Thwomp et effectuez un saut contre le mur pour récupérer la Pièce d'Étoile

Un sextet de Thwimps garde la deuxième Pièce d'Étoile. Entrez dans le Tube de Téléportation supérieur au Point 1 pour atteindre cette pièce secrète latérale puis évitez soigneusement les Thwimps en avançant pour récupérer la Pièce d'Étoile

La dernière Pièce d'Étoile est gardée par un Big Thwomp souterrain en Thwomp dans ce petit endroit, allez chercher le Big Thwomp:

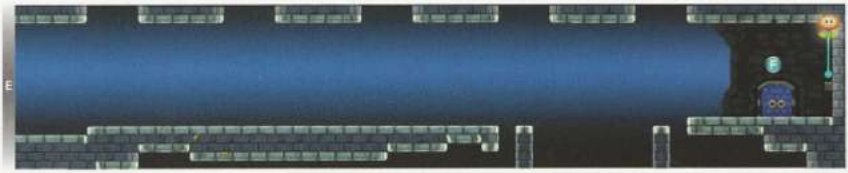
en descendant en passant en dessous. puis évadez-vous rapidement avant d'être écrasé Dépêchez-vous et montez sur l'une des plateformes voisines. en vous dirigeant vers le haut pour récupérer la Pièce d'Étoile avant que le Big Thwomp ne revienne

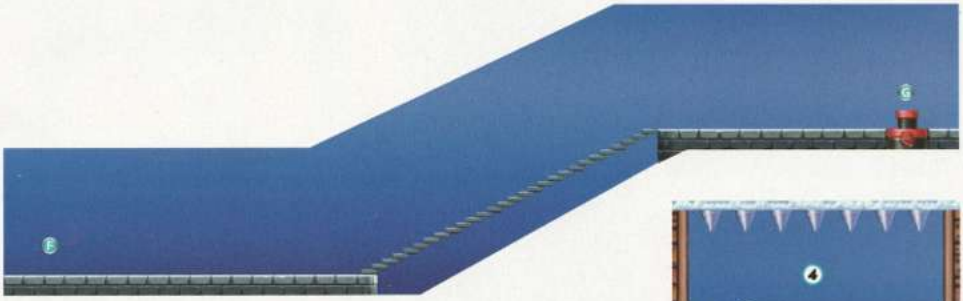
TIP

Évitez simplement les pierres bleues sur le sol pour vous assurer de ne pas être frappé par un Thwimp.

primagames.com

WALKTHROUGH: FROSTED GLACIER

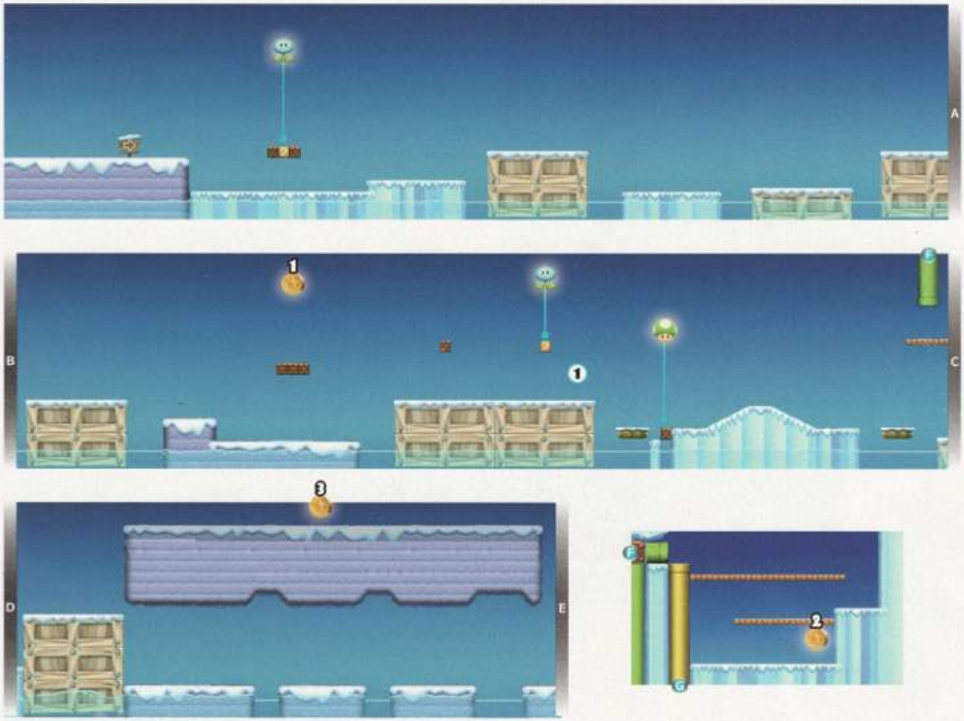




La méchante Wendy est prête à combattre à bord de son dirigeable glacial. Wendy commence chaque tour de ce combat en lançant un certain nombre d'anneaux d'énergie qui frappent les stalactites au plafond et font tomber ceux-ci. Assurez-vous de ne pas être empalé par ces dangers pendant que vous cherchez à écraser Wendy; Écrasez ce boss trois fois pour la refroidir !

CHÂTEAU GLACÉ FROSTÉ <

WENDY'S SHIP CHÂTEAU



NOTE

Cette étape spéciale apparaît sur la carte du monde après avoir découvert la sortie secrète dans Frosted Glacier Boo House—Swaying Haunted House. Tournez

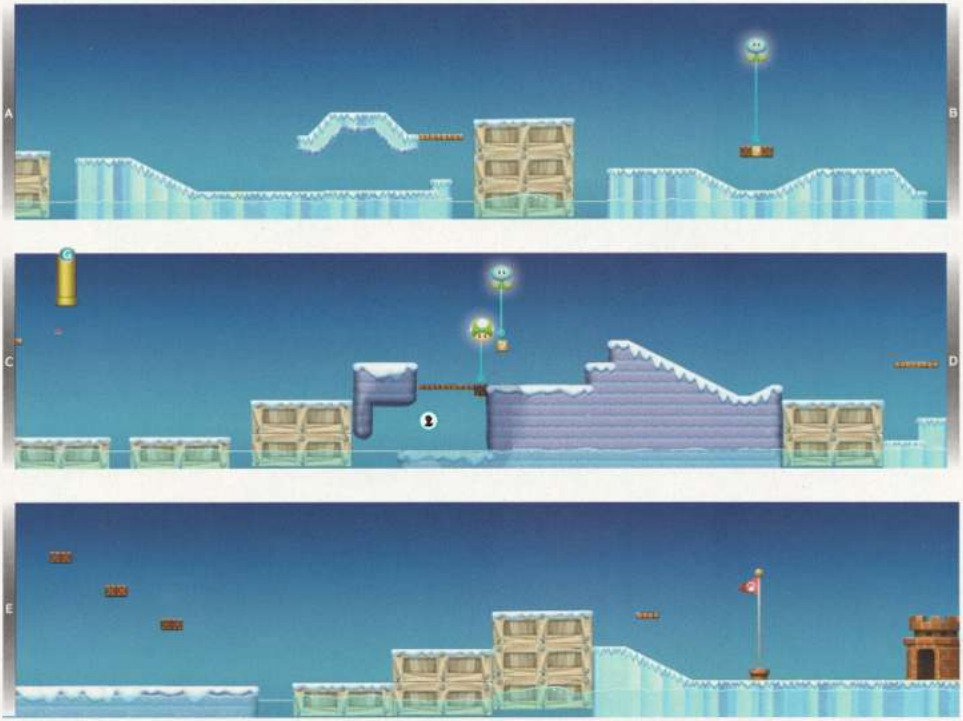
retour à la page 112 et examinez cela

la section de ce niveau pour les détails !

Vainquez le Koopa qui se promène le long des Brick Blocks sous cette Prime Star Coin, puis simplement sautez des Brick Blocks et collectionnez la Star Coin

Stun one of the many Koopas in this étape, puis portez sa coquille jusqu'à cette caisse. Lancez la coquille sur le Brick Block près de l'eau à droite. Si vous synchronisez bien, la coquille glissera sur la plateforme mobile voisine et touchera le Brick Block, faisant apparaître un champignon 1-Up !

primagames.com



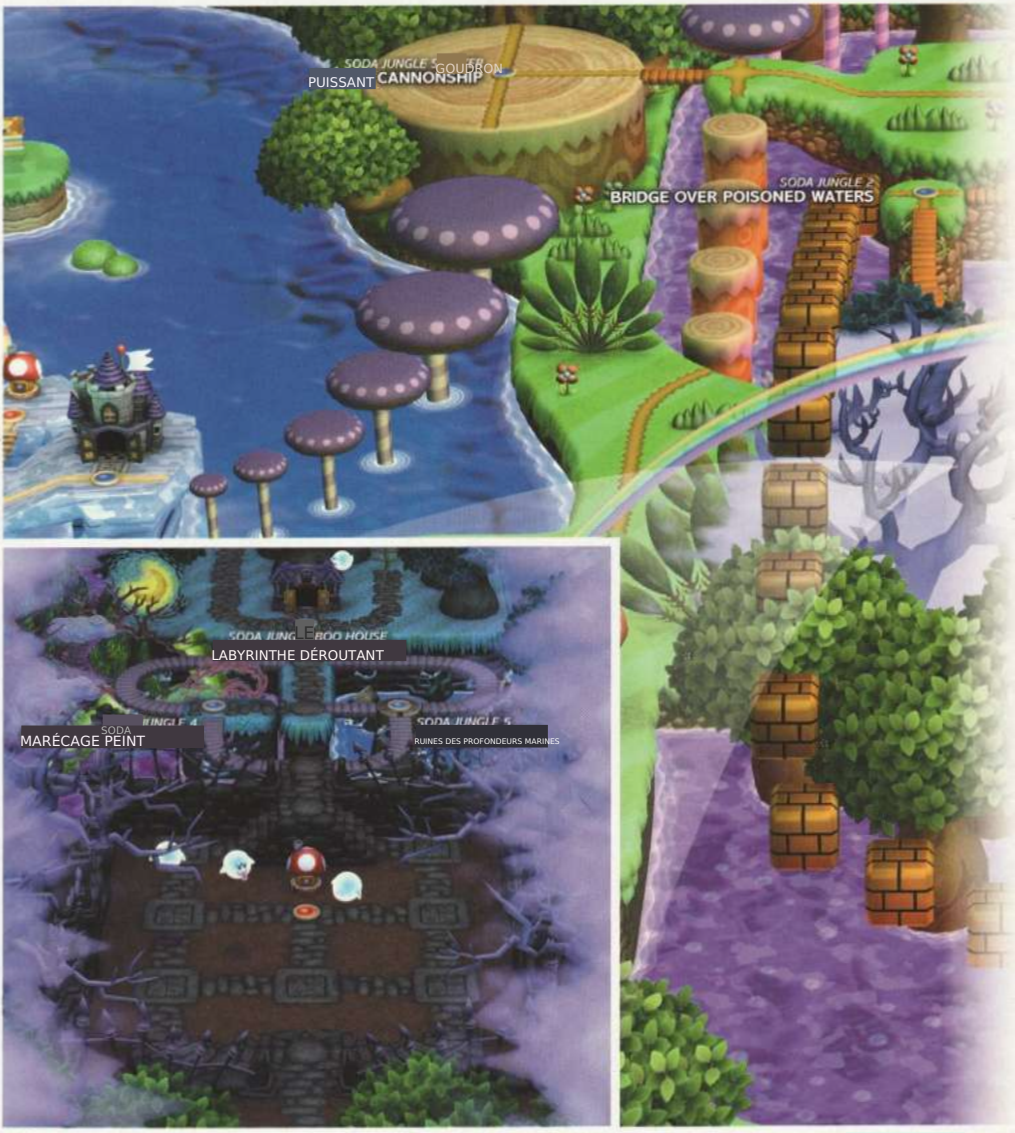
Une paire de Flipruses garde la deuxième Étoile-pièce. Entrez dans un tuyau Warp surmonté pour atteindre l'Étoile. Coin's zone latérale. Faites attention-écrasez complètement chaque Fliprus en naviguant dans le passage serpentiforme. Faites attention à éviter leurs boules de neige

Donner un coup de genou au bloc flottant à gauche de ce point. Le bloc va couler dans l'eau. Déplacez-vous rapidement vers la droite et passez par un mur faux pour entrer dans une grotte cachée, frappez le bloc de briques de la grotte pour découvrir un autre champignon 1-Up

La dernière Étoile-pièce est cachée ici, sur un chemin secret et élevé. Pour y accéder, sautez depuis le bloc flottant à gauche et passez par le mur faux pour atterrir sur le chemin secret. Puis courez simplement et collectez le dernier prix de ce niveau

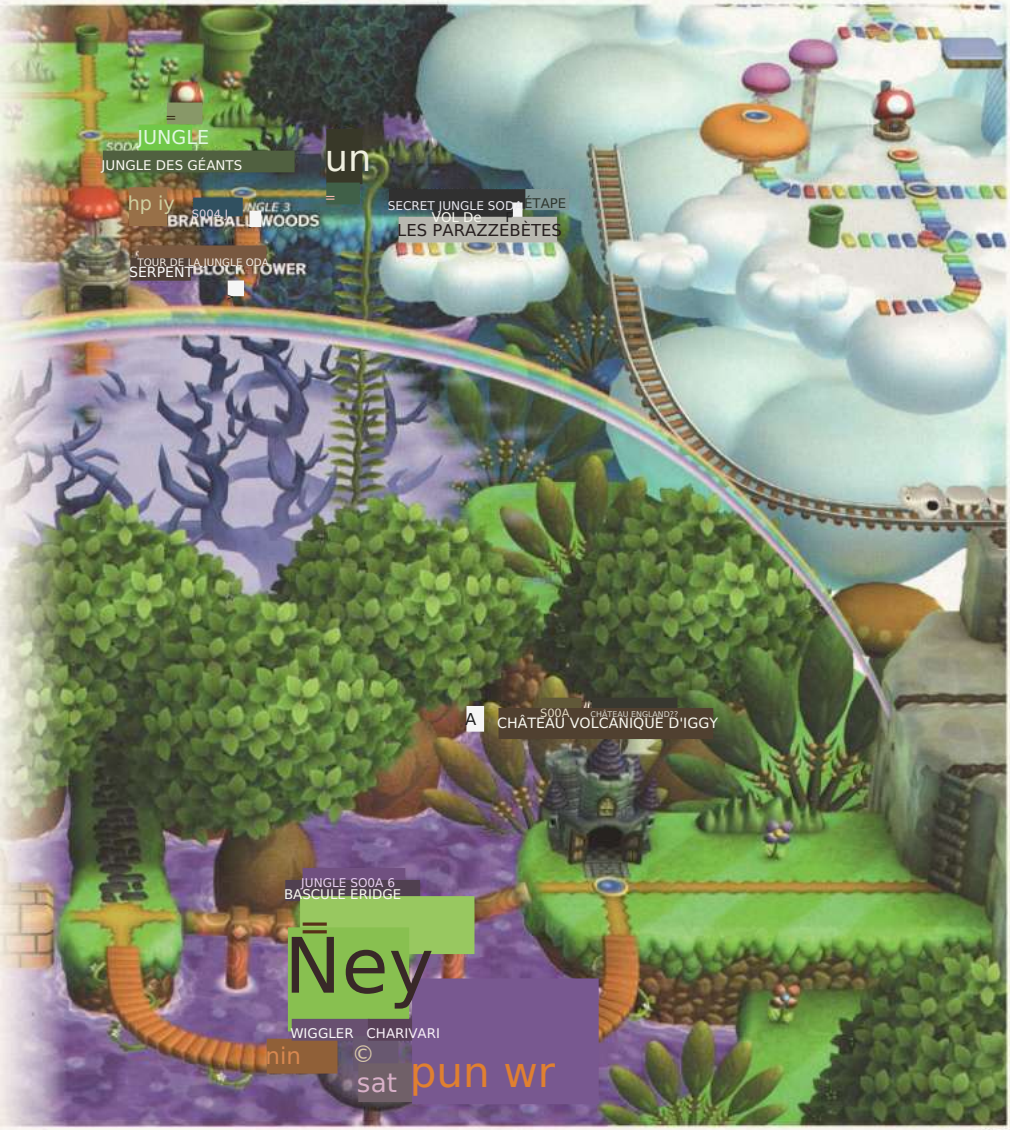
STAGE SECRET GLACIER GIVRÉ + AUPRUS LAKE

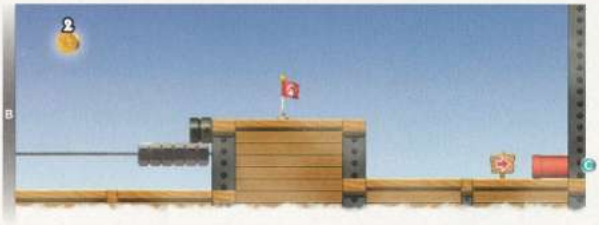
SODA JUNGLE



primagames.com

LOCATIONS			
Levels	Maisons crapaud	Map Enemies	Boss
12	3	3	Iggy





NOTE

After clearing Sparkling Waters or Frosted Glacier, you can advance to this special stage through the Cannon Ship, and you'll be free to explore the eerie wilds of the Soda Jungle!

Sautez sur la Noix ici pour la faire tourner et glisser vers la droite. Continuez à sauter sur la Noix jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la plateforme au-dessus.

Vous n'avez pas beaucoup de temps pour réclamer cette première étoile Coin. Foncez jusqu'à l'échelle de corde qui mène à la pièce, puis laissez-vous tomber de l'échelle pour retomber rapidement sur la Star Coin. Dépêchez-vous de grimper l'échelle pour échapper avant que l'écran défile !

Pendant sautant sur la Noix sous la deuxième Star Coin, visant à rebondir sur une Can-nonball. Cela vous donne la hauteur supplémentaire nécessaire pour collecter la Star Coin

Attention aux Targeting Teds comme toi nagezà travers le Mighty la coque inondée du Cannon Ship. Ils changeront de direction et se déplaceront rapidement après vous, détruisant tout ce qu'ils touchent — y compris les précieux 7 Blocks !

Dépêchez-vous de fracasser les Blocs de brique qui entourent la troisième Star Coin, puis collectez-la avant qu'un Targeting Ted n'arrive et ne complique les choses.

Ce petit garçon net, Bowser Ir, doit être combattu à la fin du Mighty Cannon Ship. Bowser Jr. libère des Targeting Teds pendant ce combat frénétique — nagez autour de Bowser Jr et essayez d'attirer ces Targeting Teds pour qu'ils frappent son navire !

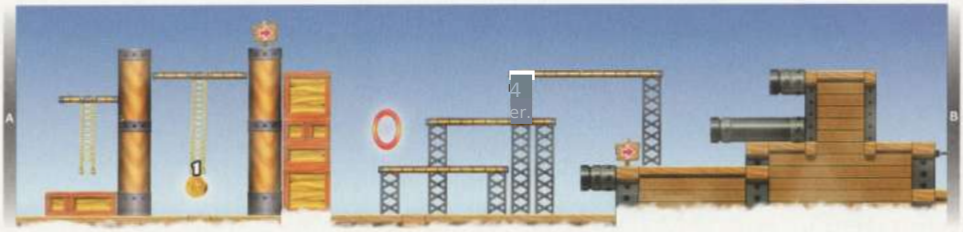
CAUTION

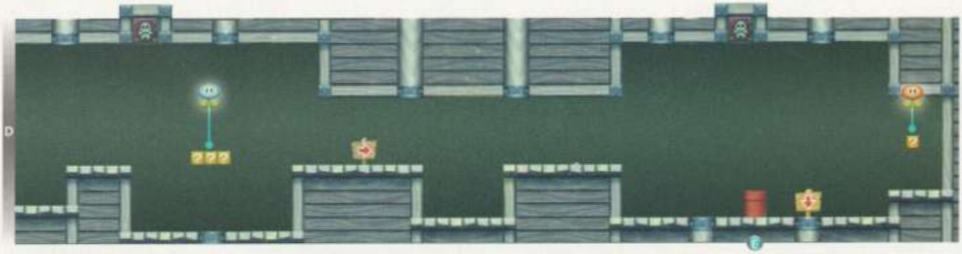
Attention aux Tuyaux-jet suspendus — ils peuvent perturber vos manœuvres !

CAUTION

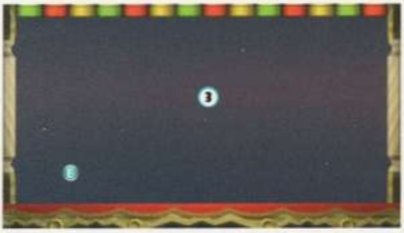
À chaque fois que Bowser Ir. est touché par un Targeting Ted, un déluge de Torpedo Teds traversera l'espace depuis les côtés ou le haut et le bas de la zone.

primagames.com

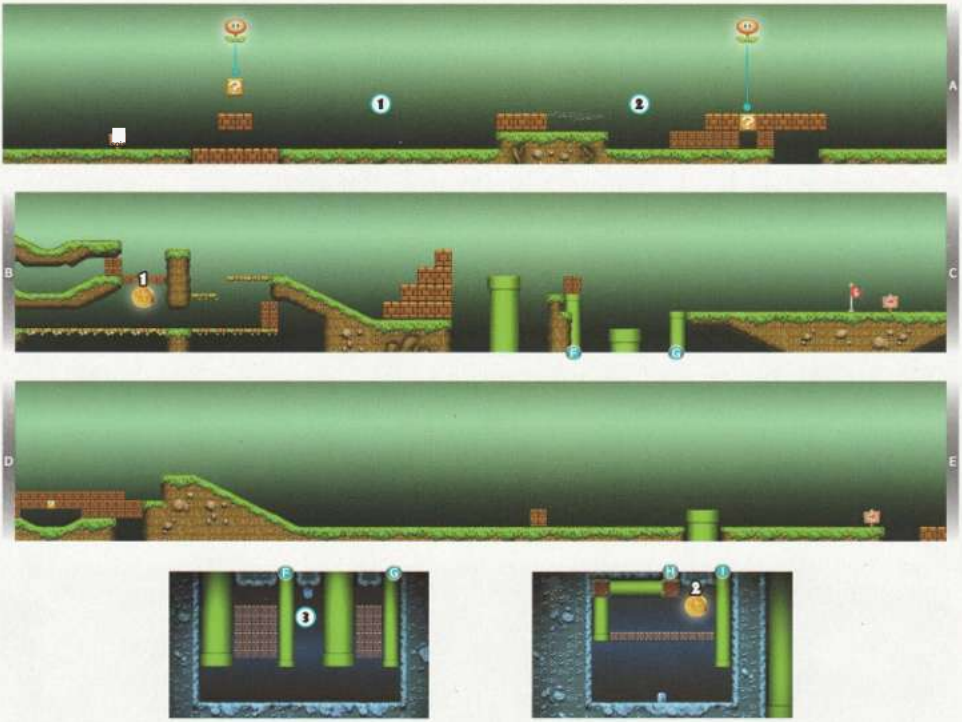




Exploser Bowser Jr. est facile une fois que vous découvrez l'astuce : nagez simplement derrière Bowser Jr. pendant qu'il se prépare à lancer un Ted de ciblage, et essayez de rester au-dessus de lui. Le Ted de ciblage s'envolera ensuite vers Bowser Jr. après avoir effectué son premier tour !Explosion Bowser Jr. avec trois Teds de ciblage pour couler le petit bavard et ouvrez la voie à la Soda Jungle.



DÉBUT DE LA JUNGLE DES SODAS
MIGHTY VOILIER GANNON



Faim de vies supplémentaires ? C'est l'endroit parfait pour les accumuler ! Maintenez simplement le bouton de saut et rebondissez sur les nombreux Big Goombas ici, et continuez à rebondir sur les Big Goombas qui se divisent en Hefty Goombas et Goombas normaux. Sautez sur tous les Goombas variés sans toucher le sol, et vous gagnerez énormément de vies supplémentaires !

Om ITE

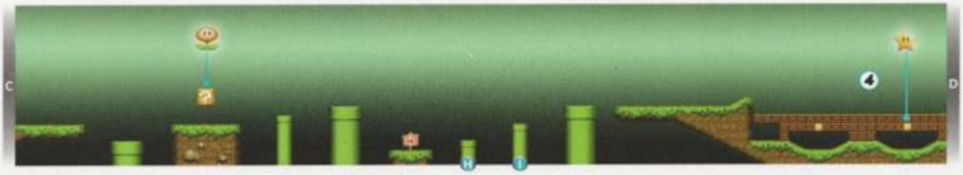
Whenever you need 1-Ups, revisit this stage and bounce off this first group of Big Goom ag After collec ting beaucoup de 1-Ups, go ahead and allow Mario to be defeated—you'll loose one of the lives you've just worked for, but you won't have to play through the entire level again!

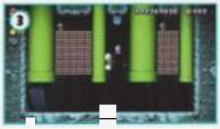
Étonnez le Koopa à ce point, puis envoyez sa carapace voler dans les petits blocs de briques à droite. Elle les traversera, vous permettant de toucher le bloc ? ici.

Kick the Koopa shells to smash the Brick Blocks near this Star Coin, then sin fanfare au-dessus

piquerstylé

Les carapaces de Koopa rebondiront sur les grands blocs de briques de la jungle après les avoir cassés. Soyez prêt pour cela !





Utilisez une coquille Koopa pour écraser les blocs de briques qui recouvrent le tuyau Warp menant à cette grotte secrète. Sautez contre le mur jusqu'au P Switch ici-bas, et il transformera tous les blocs de briques de la grotte en pièces précieuses ! Rangez vos poches de pièces avant de remonter à la surface.

Defeat the Big Koopa that guards the Warp Pipe that leads to this second underground cavern. Hit le P Switch dow ici pour tourner le blocs de briques supérieurs to Pièces, u collect seulement de Pièces so ha when celles-ci revenir au te Brick Blocks, you'll be able to wall jump onto the Brick Blocks et atteindre la Pièce-Étoile

You can also bounce off the Big Goombas or wall jump off the right Warp Pipe to reach the Star Coin.

Étourdissez le Koopa qui se promène sur les blocs de briques ici, puis envoyez sa coquille volée vers la droite. Elle rebondira contre le mur et dégagera les blocs de briques, vous permettant d'obtenir une Super Étoile à partir du bloc central 7 ci-dessous !

Grab the Super Star at Point 4, then dash full speed toward this final Pièce-Étoile Leap up the last trio des briques Blocks without pausi g, et you soar jusqu'à collecter the Star Pièce. Votre pouvoir Étoile will also cause y ou vaincre the Koopas on the Brick Blocks when you touch them!

If leaping up to the final Star Coin is proving too difficult, try revisiting this stage as Flying Squirrel Mario so you may simply flying squirrel jump up to the Coin.

SODA JUNGLE 1+
JUNGLE OF THE GIANTS

Abaissez-vous pour entrer dans un canon Pipe secret ici qui te propulse jusqu'au 7ème bloc au-dessus du point de départ. Vous pouvez découvrir ce canon Pipe caché en faisant attention en laissant tomber

à partir du premier rebord donc que toi atterrir sur le pont vers à gauche du premier rondin roulant. qui est à peine visible,

Carefully collect this first Star Coin without tumbling off the rolling log. One dip into that Poison Bog, and it's back to the World Map you go!

Sautez et frappez certains blocs cachés au-dessus de cette bûche, puis utilisez les blocs comme plate-forme pour vous aider à entrer dans le Warp Pipe élevé en hauteur

Flying Squirrel Mario can simply flying squirrel jump up and claim this second Star Coin—but there's another way to reach it. First, bump the nearby Brick Blocks to discover a P Switch. Hit the P Switch to change the room's Coins into Brick Blocks, then quickly run through the Hidden Coins to change them into Brick Blocks as well. Now jump up to the POW Block above, and toss the POW Block to bring the Star Coin crashing down!

TIP

Once you've reached the POW Block, wait for the P Switch effect to wear off, then throw the POW Block to make all of the Coins fall, along with the Star Coin!

Frappez le sol à gauche du

deux blocs ici, puis étourdir une Koopa et jeter sa coquille entre le bloc Pièce restant et le mur. Sa coquille détruira finalement le Bloc Pièce, vous permettant de tomber dans un Pipe Cannon caché ci-dessous!

Explorez quelques grottes cachées près de ce point. Tenez-vous près de l'entrée droite de la grotte gauche, puis sautez pour toucher une paire de blocs cachés. Lancez une coquille Koopa sur ces blocs. Elle frappera un bloc caché à gauche, ce qui fera sortir une champignon 1-Up!

primagames.com

Attention de le/la traître is Brique Blocs sous la troisième Pièce Étoile—ils plongent périodiquement dans le marécage Polson, ainsi que le Étoile Colin. Écureuil volant Mario ha collecting this final Sta pièce sans prendre an chute inattendue.

5 un temps plus facile de

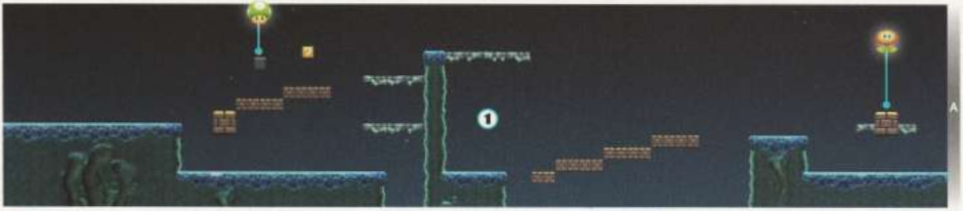
Utilisez une coquille Koopa pour frapper la basse Brique près du Marais Empoisonné ici, une haute Tannerre germera depuis le Bloc de la zone de la vigne, menant à une secrète

] Grimpez sur la Tannerre à la Point 3 pour atteindre cette zone secrète. En tant que Mario des Écureuils Volants, sautez sur les petites plateformes près de la Tannerre pour atteindre une corniche cachée. Sautez de la corniche et planez à travers la longue crevasse vers la droite pour découvrir une sortie secrète au-delà| Achevez cette étape en utilisant cette sortie secrète pour faire apparaître un raccourci sur la Carte du Monde qui fait tout le tour de la forêt effrayante de Soda Jungle.

TIP

Si vous ne pouvez pas planer au-dessus du gouffre en tant que Mario Écureuil volant utilisez le tuyau de téléportation à proximité pour retourner au niveau principal et terminer l'étape en utilisant sa sortie principale

BRIDGE VER POISONED SODA JUNGLE 2+ SERVITEURS 4



Ces bois sombres cachent des secrets. Pour commencer, déplacez-vous sur cette corniche, et plusieurs des pièces bonus apparaîtront.

many

apparaitront.

CID TEE

Stomp the heads of the freaky Bramballs in this stage to defeat them. If you jump up and hit them from below, they'll reverse direction and give you some Coins.

Reculez d'un Bramball pour bondir et entrer dans le Tuyau Warp supérieur ici.

Entrez dans le Tuyau Warp supérieur au Point 2 pour atteindre cette petite grotte, où un bloc ? vous procure une Ice Flower.

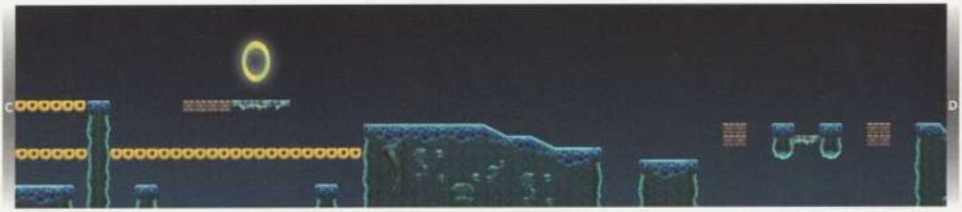
TIP

Look closely and you'll see that Bramballs sometimes flash and become Fruit for a brief time. Hit them while they're in Fruit-form, and you'll score some bonus Coins!

FT aan

TIP

Freeze Bramballs with iceballs to turn them into slippery platforms! You can also defeat Bramballs easily by freezing and smashing them.



STAR COIN 1

Fall into this pit and collect the Star Coin, then quickly wall jump up and out to safety. It helps to defeat the roaming Bramball here before going after the Star Coin.

STAR COIN 2

The second Star Coin is stashed here, inside a hidden cave. Bounce off the Bramball in the pit to the left of this Star Coin to reach the ledge that leads into the cave, or simply freeze the Bramball and use the platform (if you o[illegible] e Ice Flower at Point 3).

STAR COIN 3

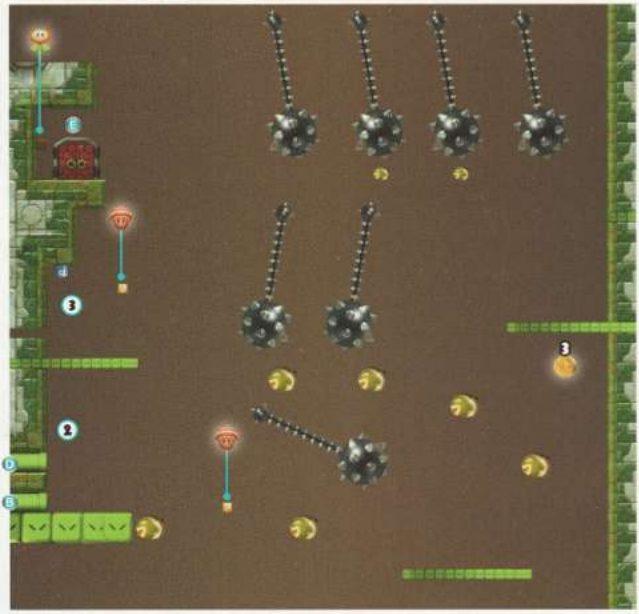
Stand on the Falling Blocks above the third Star Coin, and allow them to fall as you carefully make your way down to this final prize.

(SI TIP

Run along the Donut Blocks above the third Star Coin and try to defeat the patrolling Bramball by simply stepping on its head when the head briefly pokes up above the Donut Blocks.

Visitez cette étape comme Mini Mario pour entrer dans un petit tuyau Warp qui se trouve près de la fin de l'étape. Le tuyau Warp mène simplement au Poteau d'arrivée, mais vous émergez à un niveau supérieur, ce qui facilite d'atteindre le sommet du Poteau d'arrivée

SODA JUNGLE 3
BRAMALL WOODS



primagames.com

Monter la tour avec le Bloc Serpent n'est pas facile. Si vous tombez, essayez de glisser le long du mur gauche de la tour. Cela vous donne une chance d'atterrir sur ce Tuyau de téléportation caché, situé juste en dessous du Tuyau d'entrée de la tour. Le Tuyau caché offre un raccourci important à travers la tour—mais vous manquerez les deux premières Pièces Étoile si vous utilisez cette astuce !

Glissez-vous dans le Tuyau caché au Point 1. Vous ressortirez tout en haut. Vous manquerez les deux premières Pièces Étoile si vous prenez ce raccourci, mais il sera plus facile d'atteindre le sommet de la tour.

Encore une fois, vous devez affronter Boom Boom au sommet de la tour, mais attention—L'intervention de Magikoopa rend le monstre bien plus grand qu'avant ! Il n'est pas facile d'écraser cette version géante de Boom Boom, mais faire des sauts muraux sur les murs extérieurs de la pièce vous donne de la hauteur supplémentaire pour faciliter la tâche.

TIP

Grab the Super Acorn from the hidden Block that's just outside Boom Boom's door, and you'll have an easier time stomping him!

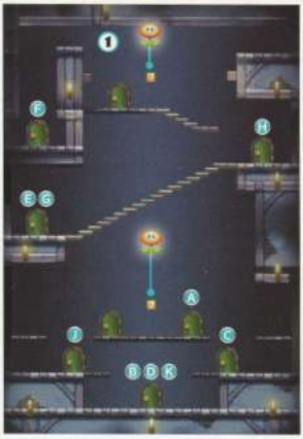
Stay close to the front of the Snake Block as you near the first Star Coin. You can simply leap up and grab it. There's just enough space to stand between the Amp and Spinner that surround the Coin.

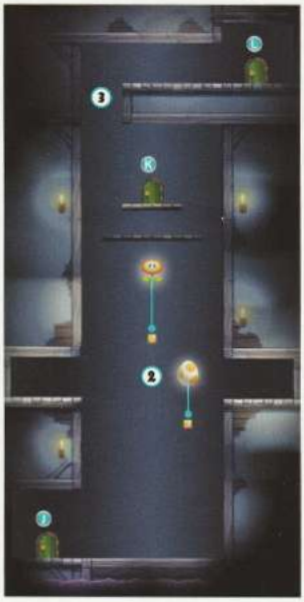
Leap over to the small Snake Block that appears near the third Star Coin. You don't need to rush over to this Snake Block like you do when going after the second Star Coin—but don't wait too long, or you'll miss your chance!

When you see a smaller Snake Block to the left, hurry and jump onto it. Get on that small Snake Block quickly, and you'll have just enough time to jump up and grab the second Star Coin! Jump back onto the big Snake Block after collecting this prize.

Sautez sur un autre petit Bloc Serpent ici, puis bondissez et frappez l'interrupteur P au-dessus avant que le Bloc Serpent ne disparaisse dans le mur gauche de la tour. Cela fait apparaître des Pièces Bleues qui oscillent, vous permettant de les récupérer tout en évitant les Toupies.

TOUR DE LA JUNGLE SODA
SERPENT BLOCK TOWER





TIP

Utilisez bien Glowing Baby Yoshi dans ce niveau. Utilisez-le pour éclairer les zones sombres et repousser les ennemis !

The first Star Coin is kept in a nook here, and is guarded by a ferocious Broozer. Lure the Broozer into smashing through the wall, then dodge or stomp the Broozer so that you may enter the nook and collect the Star Coin.

Placez-vous près du mur gauche ici, sautez et vous allez heurter un Bloc caché. Sautez sur le bloc ensuite, puis sautez à travers le haut faux portion du mur gauche. Vous passerez à travers le mur et atterrirez près d'une porte importante qui mène vers la deuxième Pièce Étoile

Leap up and hit the P Switch on the ceiling above the second Star Coin. All of the room's Brick Blocks become Coins. Grab as many Coins as you can while working your way down toward the Star Coin below. When the P Switch's effects wear off, the low Brick Blocks will revert back to Coins—grab them all, along with the Star Coin!

NOTE

En raison de la nature déroutante du Labyrinthe Which-Way, il est impossible de récupérer les trois pièces étoiles en une seule course. Collectez les deux premières PIÈCES ÉTOILES pendant votre première visite, puis terminez le niveau et revenez pour la troisième Pièce Étoile. Vous voudrez de toute façon terminer le niveau deux fois, afin de pouvoir découvrir ses deux sorties !

primagames. com

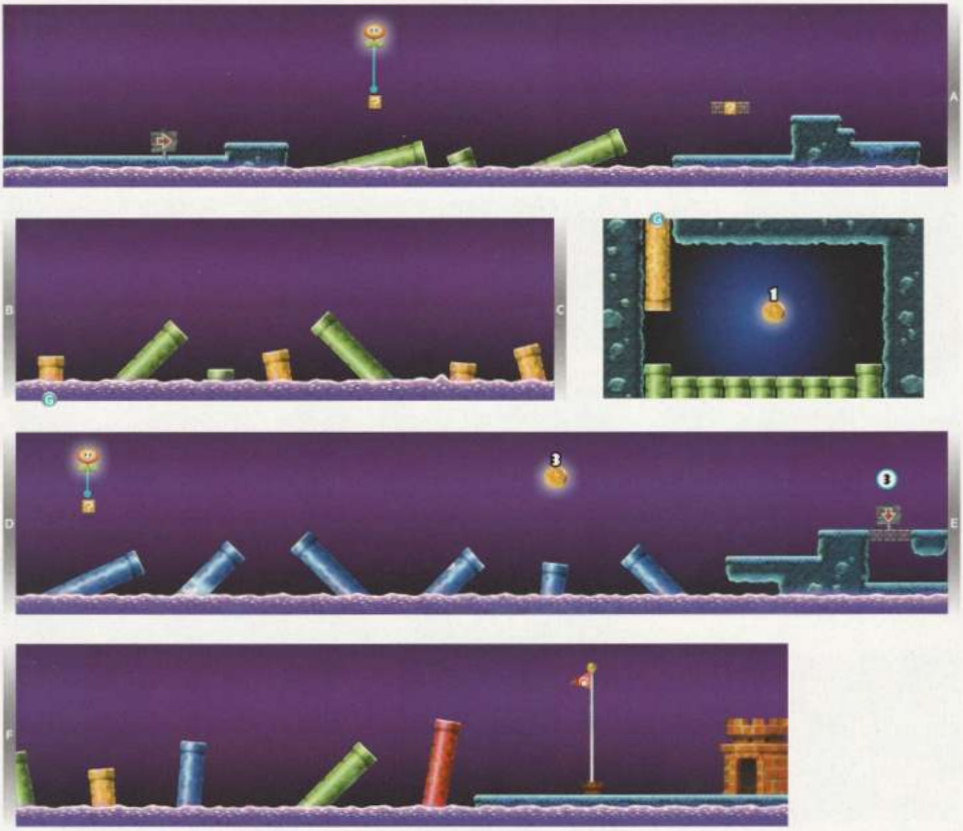
En montant sur la caisse dans cette grande chambre. cherchez les deux recoins cachés à gauche et à droite de ce point pour découvrir des pièces bonus. Bon travail !

Laissez la caisse montante de cette pièce vous transporter à travers le plafond fictif ici, et vous découvrirez une porte cachée qui mène vers la troisième pièce d'étoile. Cette porte cachée mène également à la sortie secrète du niveau

Pass through the false ceiling at Point 2 to reach this room, where the final Star Coin is kept. The floor vanishes shortly after you enter this room, dropping you down to a lower floor. This lower floor also vanishes after a brief moment, dropping you onto an even lower floor. When you land on the lowest vanishing floor, quickly dash through the false wall on the right to discover a hidden nook that contains the final Star Coin.

Après avoir collecté la troisième pièce d'étoile, passez par la porte en bas de la pièce pour découvrir la sortie secrète de ce niveau. Terminez le labyrinthe Which-Way en utilisant cette sortie secrète, et vous débloquerez le niveau secret Soda Jungle !

MAISON HANTÉE DE SODA JUNGLE
WHICH-WAY LABYRINTH



Pausez sur ce tuyau rouge et laissez-le s'enfoncer dans la Mare de Poison, N'ayez pas peur—le tuyau ne coulera pas complètement. Une fois qu'il s'arrêtera, vous pourrez pousser le Bloc de Brique à proximité de dessous et marquer une Super Étoile !

Slip into a yellow Warp Pipe to visit this underground cavern, where the first Star Coin is kept. Stand beneath the Star Coin and jump up with proper timing, aiming to pass through the gap in the circling Boos. This Star Coin is easier to grab if you're still enjoying Star power from the Super Star at Point 1, for the Boos will be banished if they bump you.

Be careful! The Pipes beneath the second Star Coin slowly sink under Mario's weight! Run and jump from the left or right Pipe before it sinks too far, and snag the Star Coin. Just make sure to stick the landing afterward!

primagames.com

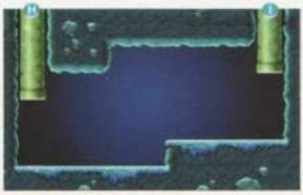
NOTE

Vous devez trouver la sortie secrète de ce niveau afin de progresser sur la carte du monde. Découvrir la sortie normale fait apparaître un chemin sur la carte du monde qui fait le tour et vous conduit vers le retour de la façon dont vous l'ancien chemin.

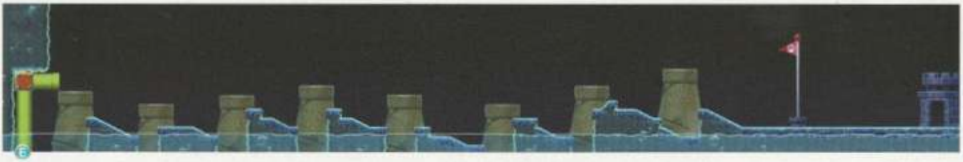
Dash franchirez l'écart ici. Votre momentum va vous transporter dans une grotte cachée au-delà. Sautez vers le et frappez le bloc de briques que vous trouvez à l'intérieur de la grotte, et une vie supplémentaire sera votre prix !

Écrasez le sol près du panneau ammow ici pour écraser dans une zone cachée où des pièces et une Super Noix se trouvent.

The Pipes beneath this final Star Coin won't sink into the Poison Bog, but the circling Boos present a pesky obstacle. Carefully jump through the Boos and land on the Pipe that's directly beneath the Star Coin, then wait for your chance to leap up and grab it. If you time it right, you can jump up, grab the Star Coin, and land safely on the center Pipe without touching the Boos



SODA JUNGLE 4
PAINTED SWAMPLAND



Dive underwater and grab the first Star Coin, but be careful not to sink too far!

Méfiez-vous des arêtes et des Boos pendant que vous nagez à travers ce ruin profondément sombre. Lancez des boules de glace pour geler les arêtes et faites de votre mieux pour éviter les Boos.

Prenez l'Étoile Super depuis le bloc ? ici. Vos environs sont enfin éclairés !

primagames.com

Laissez la statue Œil-de-pierre près de cette Étoile Cain couler, puis passez le long de l'anneau de Boos et collectionnez prudemment la Pièce d'Étoile

La troisième Pièce d'Étoile est cachée dans ce coin sombre — réclamez-la après que la statue Œil-de-pierre voisine ait coulé. Puis soit sautez vers le haut et entrez dans le tuyau Warp au plafond pour accéder à la sortie normale, soit glissez dans le tuyau Warp droit pour avancer vers cela

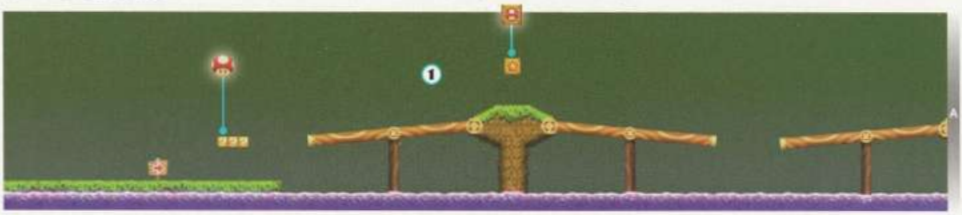
stage's secret axit

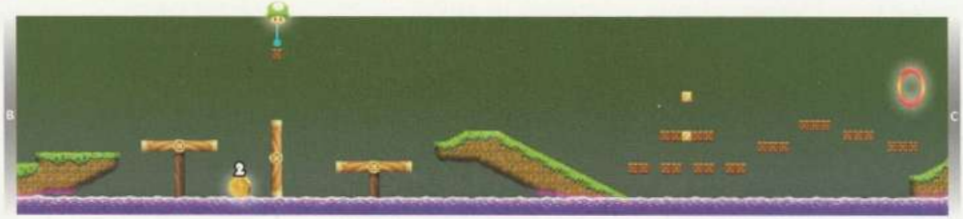
Terminez les Ruines des Profondeurs via cette sortie alternative pour révéler un chemin caché sur la Carte du Monde. Charbon !

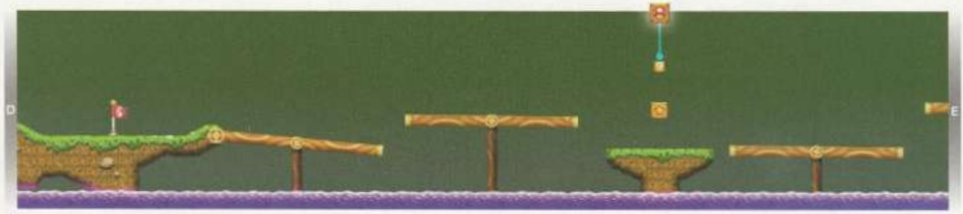
NOTE

You must find this stage's secret exit in order to advance along the World Map. Discovering the normal exit causes a World Map path to appear that loops around and leads you back le manière dont vous est venue.

SODA JUNGLE 5 DEERSEAYRUINS







Si si vous avez la chance d'obtenir un Super Étoile Super de ce bloc Roue, vous aurez une chance de maintenir le pouvoir de Super Étoile tout au long de ce niveau. Cela est parce que other 7 blocs dans ce niveau vous donneront des Super Étoiles au lieu de pièces si vous les touchez lorsque vous êtes boosté par une Super Étoile.

TIP

Utilisez une Super Étoile avant d'entrer dans ce niveau, et vous n'aurez pas besoin de tester votre chance avec le bloc Roue au départ.

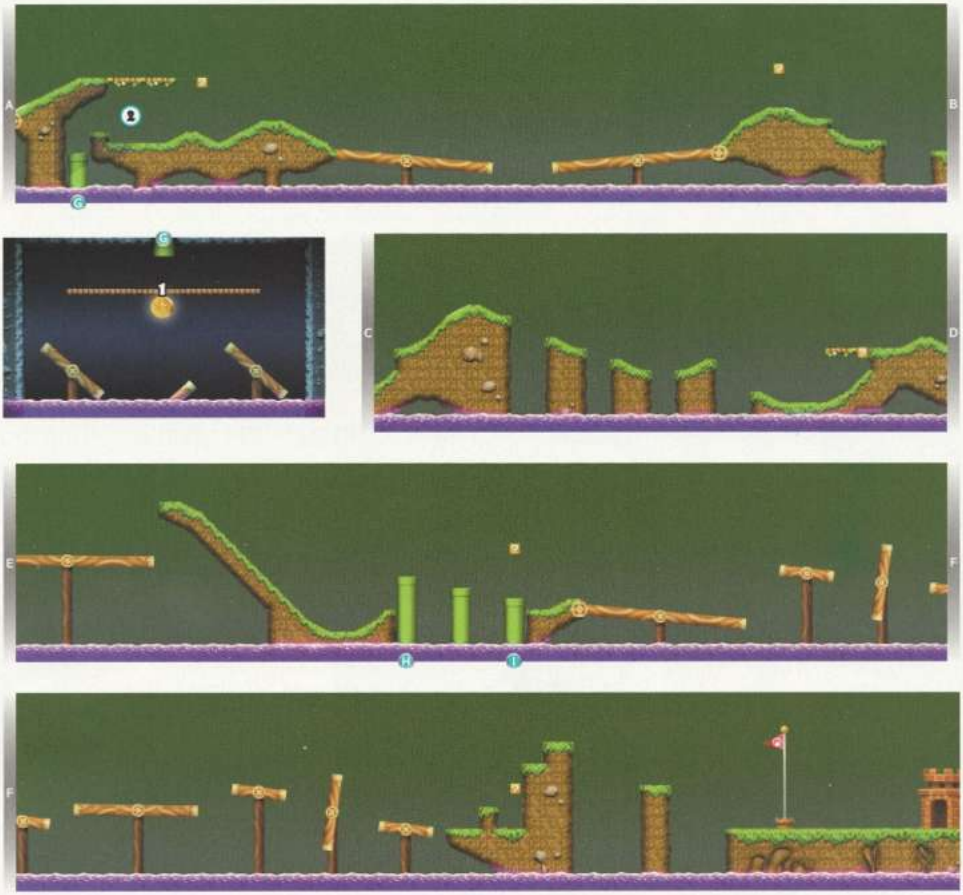
CAUTION

Even Super Star power won't save you from that icky Poison Bog. Don't even try it!

Passez à travers un mur faux ici pour découvrir un trompeur! Conduit Warp caché.

Enter the hidden Warp Pipe at Point 2 to visit this underground cavern, where the first Star Coin is found. Drop onto the Seesaw Log Bridge on the right, and quickly dash up the Seesaw Log Bridge as it spins, using the Seesaw Log Bridge as a ramp. Make a long leap and grab the Star Coin, aiming to sail straight over the middle Seesaw Log Bridge and land on the left Seesaw Log Bridge. Dash up the left Seesaw Log Bridge and then wall jump up to safety. Skills!

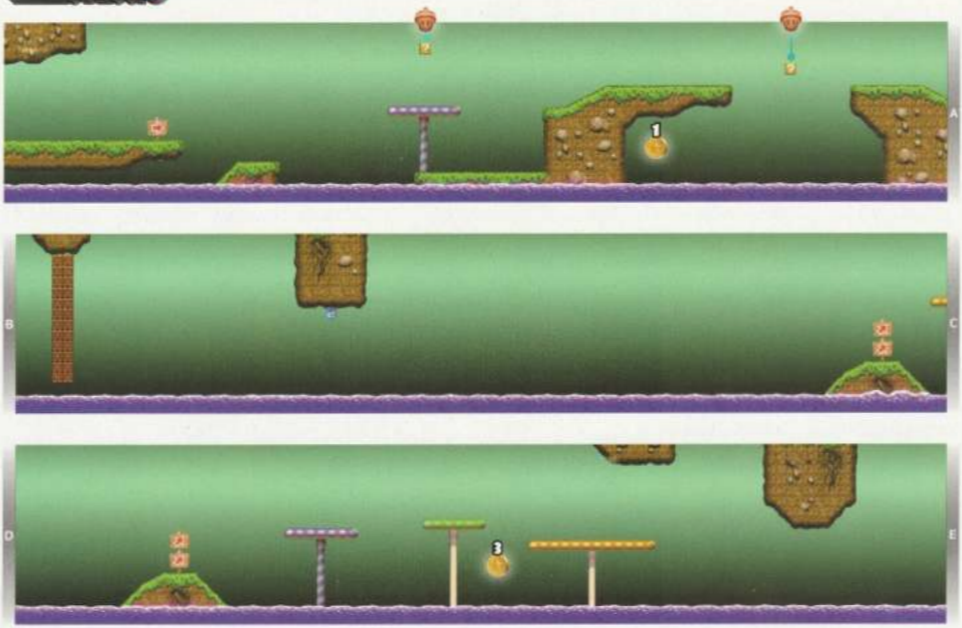
primagamos.com



The second Star Coin sits right on the Poison Bog and seems impossible to collect—but of course, there's always a way! Stun the nearby Koopa, then carry its shell onto the Seesaw Log Bridges near Star Coin. Toss the shell so that it slides down a Seesaw Log Bridge and collects the Coin for you. Thanks, little guy!

The final Star Coin is kept in an underground cavern. Enter a Warp Pipe to get here. You land atop a P Switch that changes the long row of Coins beneath the Star Coin into Brick Blocks. Quickly run along the Brick Blocks, jumping and bumping as many overhead hidden Blocks as possible. There are no hidden Blocks near the far Warp Pipe, so jump up and run along the hidden Blocks you've discovered to reach the Star Coin. You must discover and leap atop the hidden Blocks before the P Switch's effects wear off, or else you'll fall!

JUNGLE SODA 6
SEESAW BRIDGE



Hop atop a Big Wiggler here, and ride it over to the first Star Coin. After collecting the Star Coin, hold the jump button to bound up from Big Wiggler and return to the main trail.

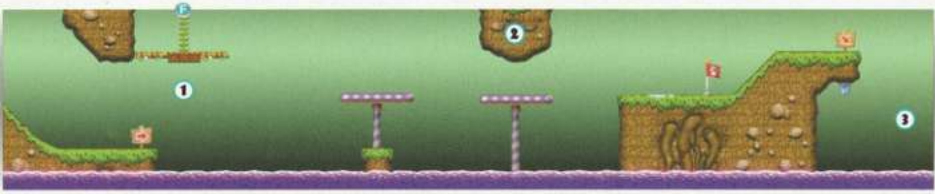
Rebondissez sur le Grand Sauter qui marche sous les blocs de briques ici, et frappez le bloc central pour faire pousser une variétude jusqu'au ciel. Rebondissez encore sur le Grand Sauter pour atteindre le

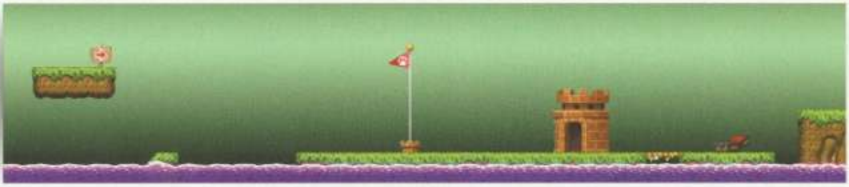
la Plante-monde, puis grimpez vers le haut. Écureuil volant

Mario peut aussi sauter comme un écureuil volant vers cette Plante-monde sans l'aide du Grand Sauter.

Use the Beanstalk at Point 1 to reach this secret skyline, where the second Star Coin floats up high. Hit the ? Blocks here to extend more Beanstalks up into the sky, then climb up and add the Star Coin to your growing collection.

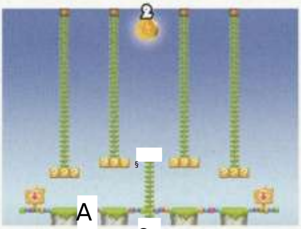
Mario Écureuil volant peut s'envoler et atteindre le sommet de ceci rebord, où quelques pièces bonus sont cachées. Cherchez d'autres rebords élevés que seul Mario Écureuil volant peut atteindre dans ce niveau — vous trouverez plus de pièces au sommet de chacun!





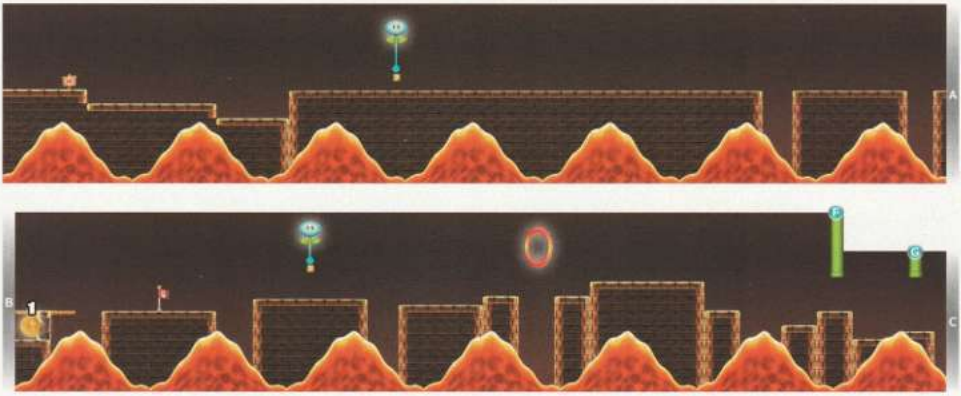
Rebondissez ici sur le gros Wiggler et touchez l'interrupteur P en haut pour transformer le mur de blocs de briques à proximité en pièces. Continuez à rebondir au sommet du Big Wiggler pendant qu'il traverse les pièces, et il vous fera traverser toute la longueur du Marais Poison qui suit.

Rebondir de Gros Wiggler pour revendre la troisième St r C glide as Flying Squir- rel Mario, Pièce, ou co ect the Star Coin, and then pour a flying squirrel jump to soar safat y. Either way, this final prize is yours!



SODA JUNGLE 7

WIEELER STAMPEDE



Gèle un Squelette près de ce point, puis ramasse-le et lance-le en bas de la longue pente qui suit. Le Squelette gelé percutera les nombreux autres Squelettes qui patrouillent sur la pente, les éliminant tous et te rapportant quelques 1-Up !

Use caution when moving to collect the first Star Coin, or those passing lava waves will burn you up! Wait for a lava wave to pass through the Star Coin, then make a short hop over the lava wave and grab the Coin before the next wave arrives.

TIP

Gèle un Squelette avec des boules de glace puis lance le Squelette gelé sur la Pièce Étoile pour la récupérer sans risque de te brûler

Two Warp Pipes lead to this secret room, where the second Star Coin is kept—but only one of these Warp Pipes will allow you to claim the Coin. Ignore the first overhead Warp Pipe, and enter the second by either bouncing off Dry Bones, or freezing Dry Bones and using him as a platform. You'll emerge near a POW Block—give it a toss to bring the Star Coin crashing down!

Drop into the final lava pit and land on the low Warp Pipe. Enter the Warp Pipe to visit this underground room, where the third Star Coin is guarded by a bunch of Big Dry Bones. Carefully bounce off the Big Dry Bones and grab the Star Coin without touching the lava, then make your escape.

CAUTION

Don't freeze any of the Big Dry Bones near the third Star Coin, or they'll be destroyed when other Big Dry Bones bump into them!

Le maléfique Iggy fait le tour de son Château Volcanique dans son vaisseau, prêt à t'affronter. Iggy se déplace à travers les Tuyaux de distorsion pendant ce combat et lance de vils sorts à chaque fois qu'il surgit, Attends que Iggy pour surgir Iggy sorte de l'un des Tuyaux inférieurs, puis saute rapidement et donne-lui un bon coup de pied !

NOTE

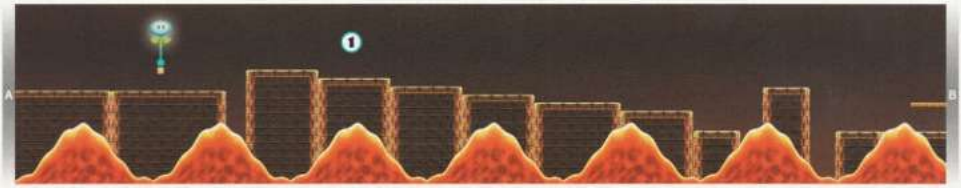
Parfois Iggy il ne reste pas assez longtemps pour que tu puisses lui sauter dessus. Sois patient et tu auras ta chance !

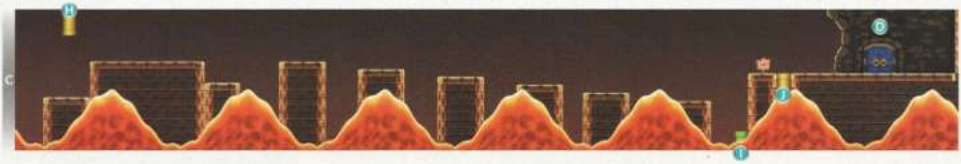
CAUTION

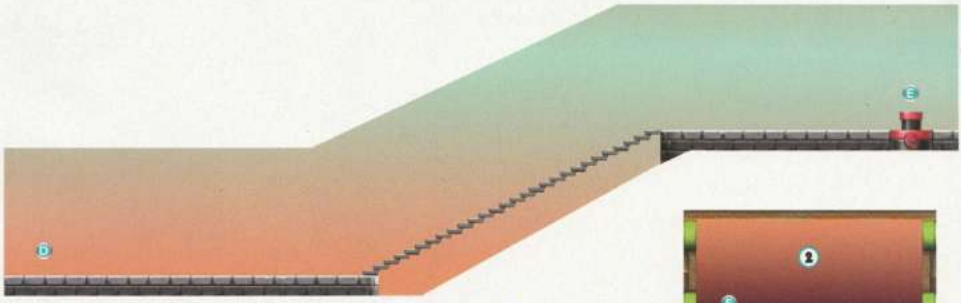
When Iggy's red spells strike the lava, they summon giant Magmaargh enemies. Keep away from these fiery foes and jump over them when they draw near.

Comme la plupart des autres boss, Iggy tourne dans sa carapace piquante après avoir été écrasé. Sa carapace peut être difficile à éviter, car il change souvent de direction et passe par les Tuyaux inférieurs. Il vaut mieux rester près du centre de la salle et attends-toi à Iggy ce qu'il change de direction à chaque fois qu'il approche du centre. Attends qu'Iggy surgisse, puis cherche l'occasion de lui sauter dessus à nouveau. Trois sauts suffisent pour mettre fin aux pitreries d'Iggy !

primagames.com







CHÂTEAU DE LA JUNGLE SODA

IGGY'S VOLCANIC CASTLE

NOTE

Cette spéciale scène apparaît sur la Carte du monde après avoir découvert la sortie secrète dans Soda Jungle Boo House—Which-Way Labyrinth. Revenez à la page 131 et consultez la section de ce niveau pour les détails !

il ne faut pas longtemps avant de rencontrer la première Pièce d'Étoile dans ce stade inhabituel. Sautez simplement par-dessus les premiers Para-Gallinacés et collectionnez-la.

NOTE

Normal Para-Beetles montée vers le haut pendant que vous les chevauchez, et descendez quand vous sautez hors. Les Para-Gallinacés lourds se descendent pendant que vous les montrez. Vous avez besoin de monter sur les deuxTypes de Para-Gallinacés pour survivre à cette étape folle!

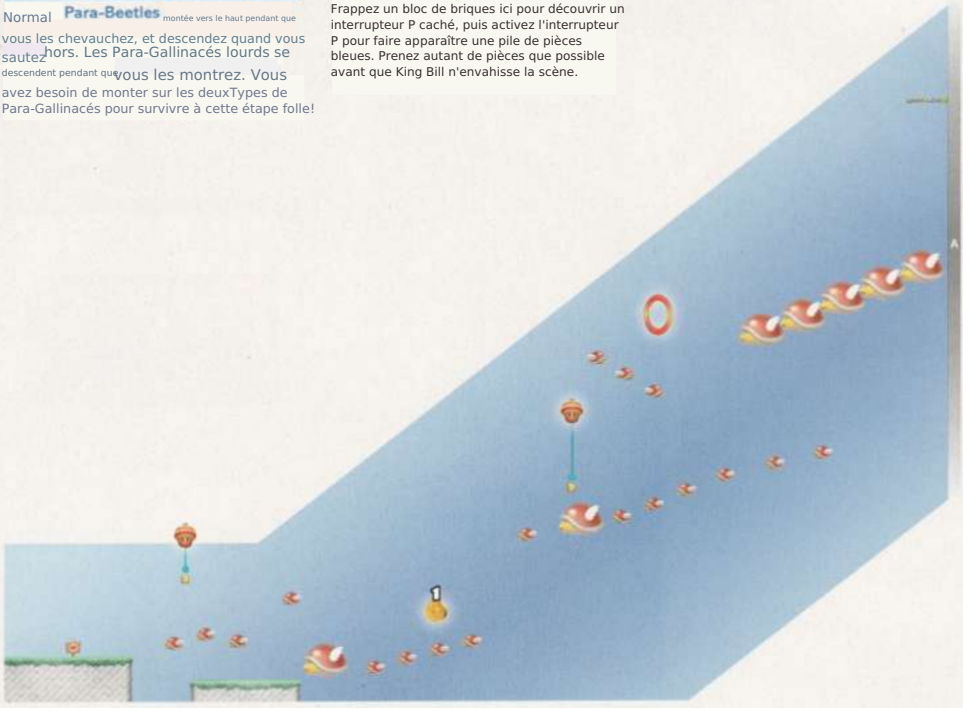
Montez sur une Para-Gallinacé normale pour éviter le colossal King Bill qui passe devant la deuxième Pièce d'Étoile. Une fois que King Bill est passé, sautez sur une Para-Gallinacé Lourde et dévalez pour récupérer en sécurité la Pièce d'Étoile.

Frappez un bloc de briques ici pour découvrir un interrupteur P caché, puis activez l'interrupteur P pour faire apparaître une pile de pièces bleues. Prenez autant de pièces que possible avant que King Bill n'envahisse la scène.

Il est possible d'entrer dans le tuyau Warp rouge à la fin du niveau, à condition de pouvoir monter près de lui sur une Para-Gallinacé. Vous devez sortir par le dessous du dos d'une Para-Gallinacé pour entrer dans le tuyau Warp, ce qui n'est pas une mince affaire ! Bien sûr, vous pouvez toujours utiliser le tuyau Warp vert pour terminer le niveau plus facilement — mais vous manquerez la dernière Pièce d'Étoile si vous faites ill.

TIP

Si vous volez trop haut en essayant d'entrer dans le tuyau Warp rouge, sautez du Para-Gallinacé et laissez-le descendre, puis remontez dessus et essayez à nouveau.



primagames.com

Vous devez entrer dans le Warp Fipe rouge au point 2 pour obtenir cette dernière pièce étoile. Il est impossible d'y accéder si vous prenez la tuyauterie Warp verte à la place

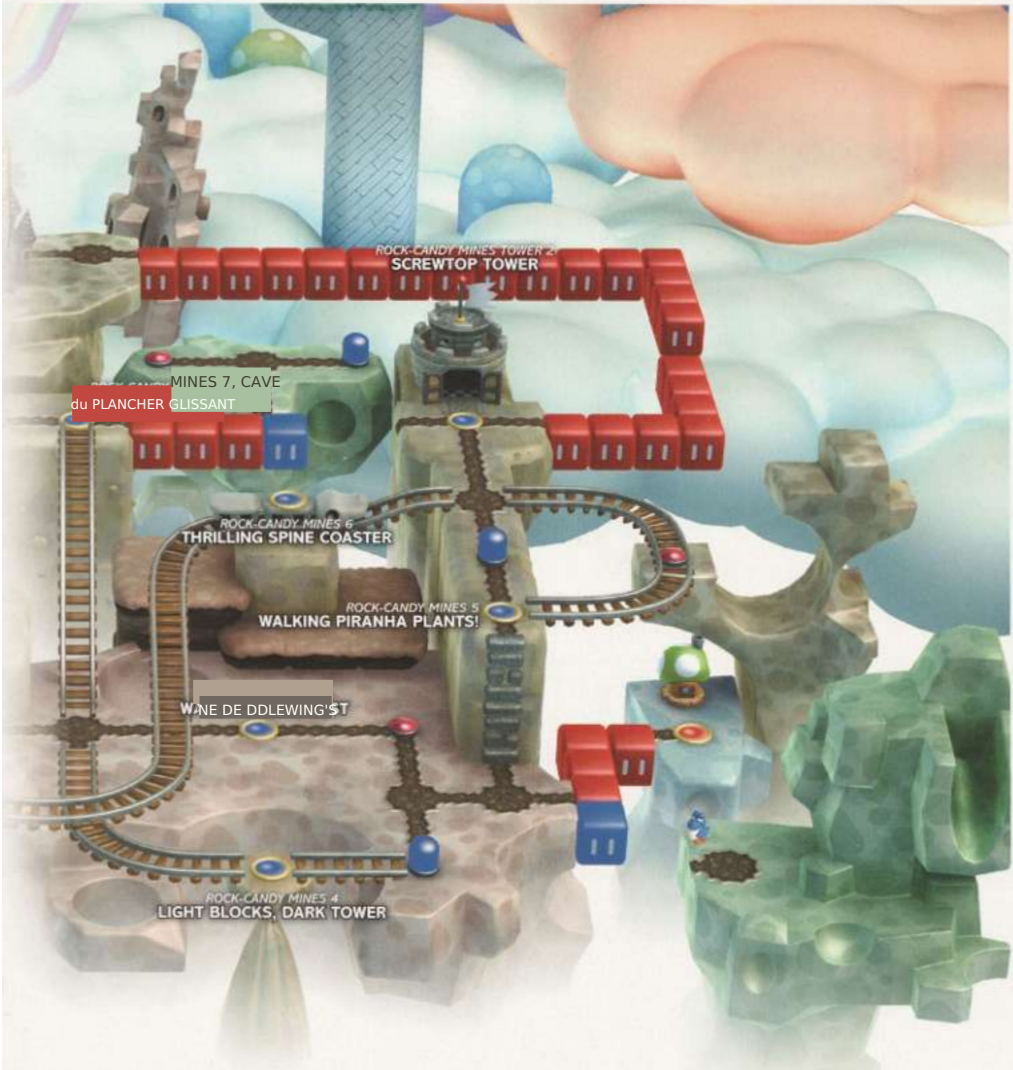
NIVEAU SECRET DE SODA JUNGLE

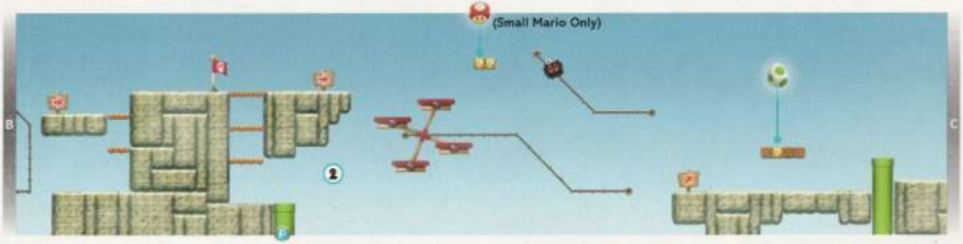
[FOR OF THRE PARA-BEETLES

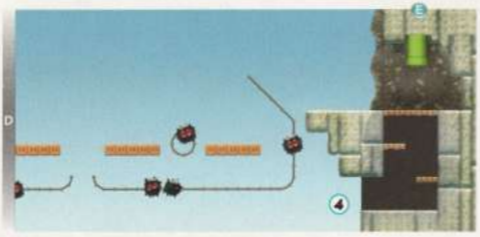
ROCK-CANDY MINES

primagames.com

LOCATIONS			
Niveaux	Maisons des Crapauds	Ennemis de la carte	Boss
10	2	Aucun	Roy



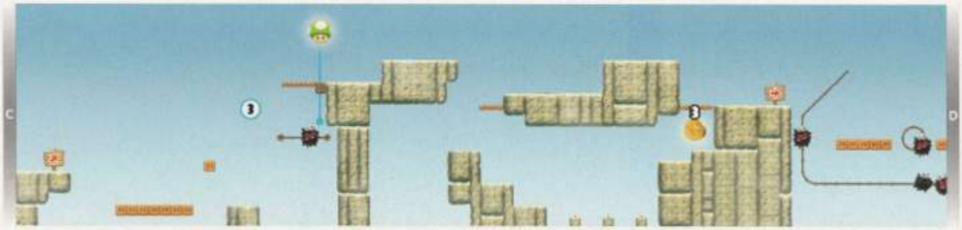


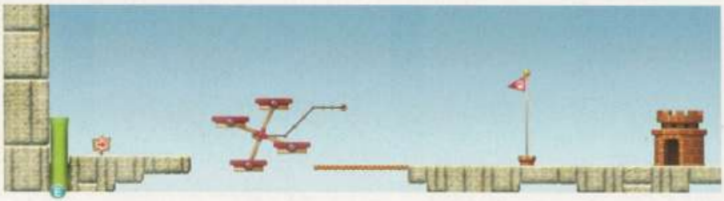


Laissez les Blocs Étirables à gauche de la première Pièce d'Étoile vous soulever, puis utilisez le battement d'ailes de Yoshi pour la capacité de sauter par-dessus et collecter la Pièce d'Étoile. Il est bien plus facile d'atteindre cette Pièce d'Étoile en chevauchant

Stun the Koopa on this ledge, then carry its shell up to the ledge above. Throw the shell to the right, so that it bounces off the Pipe, The shell then smashes through some hidden Blocks and collects the Coins beyond for you!

En chevauchant Yoshi, sautez depuis le bas de la Plate-forme de Repos ici. Utilisez le coup d'envol flottant de Yoshi pour atteindre la Tuyau de Distorsion à gauche. Entrez dans la Tuyau de Distorsion pour découvrir la deuxième Pièce d'Étoile, et lorsque vous émergez, passez par le mur truqué à gauche de la Tuyau de Distorsion afin de pouvoir revenir sur le chemin principal.





Utilisez Yoshi pour entrer dans le tuyau de warp au Paint 2 pour atteindre cette zone souterraine, où la deuxième pièce étoile est gardée par une bande de Fuzzies. Sautez simplement le long des Fuzzies en chevauchant Yoshi, puis sautez et attrapez la pièce étoile au-dessus !

Pendant que vous chevauchez Yoshi.

| sautez sur le Fuzzy icône | sautez et ici, frappez puis vers le haut

Le bloc de brique au-dessus, sort un champignon 1-Up !

Une variété de plantes-piranhas gardent la dernière pièce étoile, utilisez Yoshi pour dévorer l'ombre

têtes de Piranha Plants que vous traversez les plants inférieurs en chemin vers la pièce

TIP

Éliminez facilement les plantes-piranhas près de la troisième pièce étoile en avalant une Piranha

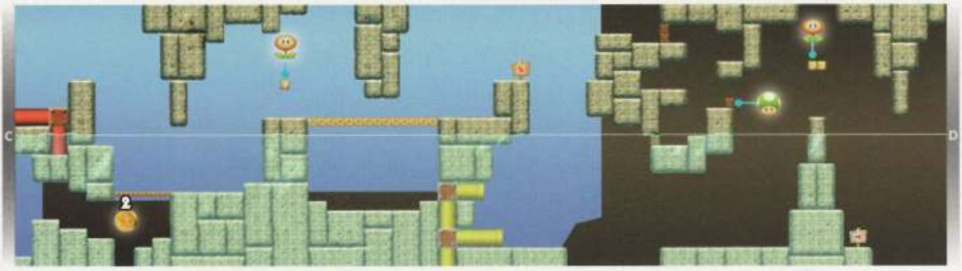
Plantes de Yoshi et ensuite crachats sortir le glaceball à la sur Plantes

Cela provoquera une réaction en chaîne, tous des plantes-piranhas supérieures et les faire tomber sur les inférieures!

gr Pendant que rid- en Yoshi, = soigneusement sautez du dernier tronçon

et utilisez le saut de papillon de Yoshi pour entrer sur une plateforme cachée, caverne remplie de pièces sous le tuyau de warp qui mène à la Poteau d'arrivée.

MINES ROCK-CANDY 1
FUZZY CLIFFTOP

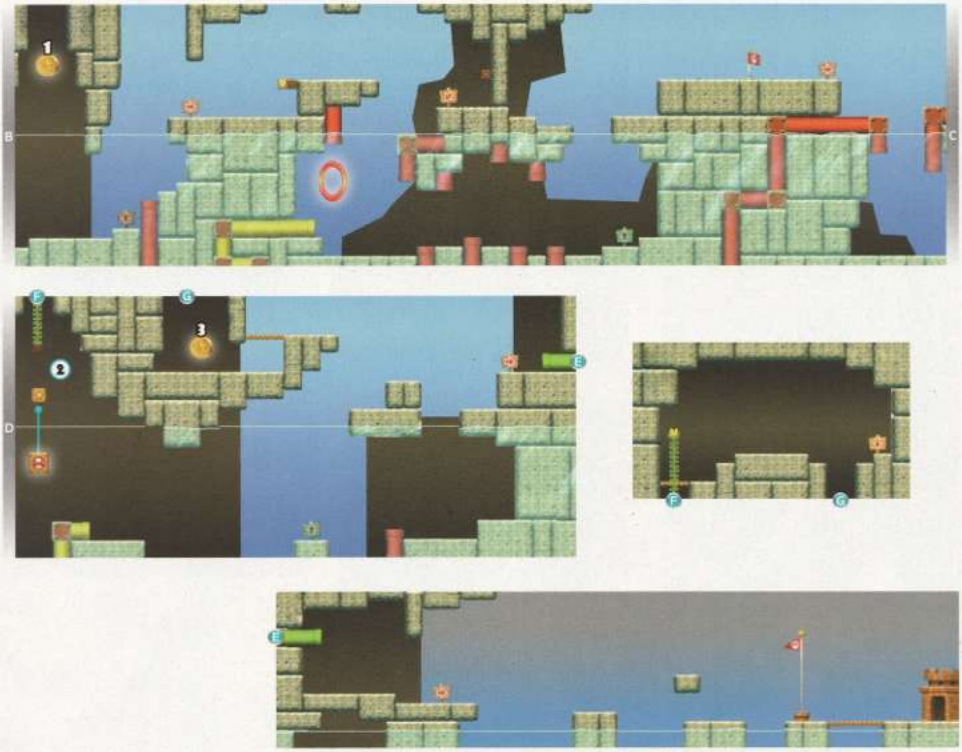


Un poisson gras nommé Porcupuffer apparaît sur la scène lorsque vous atteignez ce point. Porcupuffer est une menace constante tout au long de ce niveau — gardez vos distances et essayez d'enfoncer Porcupuffer avec des boules de feu,

Sautez sur le rebord qui se trouve à gauche de cette Pièce d'Étoile, puis sautez et faites émettre un rot à un Bloc caché. Sautez depuis le Bloc caché pour atteindre un secret en hauteur, chemin, puis courez vers la droite. Vous tomberez à travers un trou et collectez la Pièce d'Étoile

Vainquez les herbiers qui gardent la deuxième Pièce d'Étoile avec des boules de feu, puis nagez simplement et récoltez votre récompense. Il est aussi possible de contourner les Urchins si vous restez en hauteur et nagez vigoureusement, mais c'est bien plus risqué.

primagames.com



Saut mural sur le Bloc Roulette ici, puis sautez vers le haut et poussez un Bloc caché au-dessus, Une Vigne-phantom pousse à partir de

le caché Block—wall sauter sur le Vigne-magique, et grimper pour atteindre une grotte secrète,

To reach this final Star Coin, first climb the hidden Beanstalk at Point 2 to access a secret cavern. Pass through the cavern and drop through the far hole. You'll fall right onto the third Star Coin when you land.

primagames.com

WALKTHROUGH: ROCK-CANDY MINES

Sautez sur le tuyau ici, puis traversez le faux mur à gauche pour découvrir un bloc ? caché. Frappez le bloc ? pour obtenir un Mini Champignon rare !

Sautez depuis les blocs de briques près de ce point pour entrer dans le recoin caché ici, où des pièces bonus sont cachées.

Après avoir récupéré la troisième pièce étoile, vous devrez emprunter la sortie secrète du niveau. Terminez le niveau par cette sortie secrète pour débloquer un raccourci sur la carte du monde vers les Mines Sucrées &—Montagnes Russes Vertigineuses !

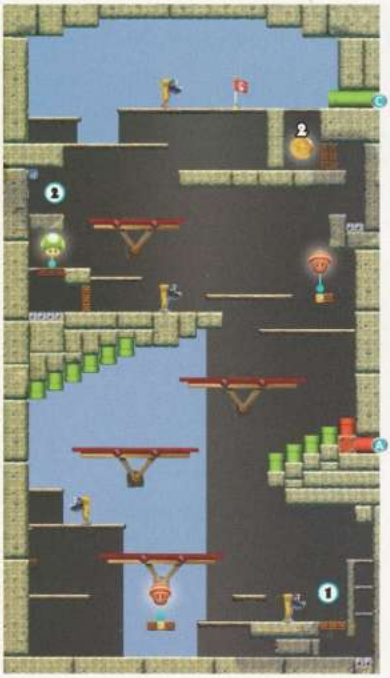
Récupérez le Mini Champignon à Paint 1 à transformez-vous en Mini Mario, puis vous pourrez entrer dans le petit tuyau de téléportation qui leads to this dans la salle annexe, où la première Étoile Coin is ke pt. Laissez-vous tomber dans le trou dans le sol lorsque le Grrrol passe vers la gauche. Puis courez rapidement vers la droite et laissez-vous tomber par un autre trou pour atteindre le bas de la salle. Maintenant, courez simplement vers la gauche et sur courez sur le mur pour récupérer la Étoile Coin.

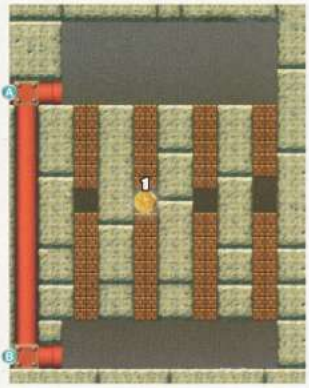
Atteignez le sommet de la tour en Mini Mario puis entrez dans le petit tuyau de téléportation qui mène à cette salle annexe, où la dernière pièce étoile est gardée. Il suffit de grimper de la salle en sautant par-dessus les Grrrols roulants, puis récupérez la pièce étoile en haut

Lorsque vous atteignez le sommet de la tour, vous découvrez que Magikoopa a jeté un tout nouvel enchantement sur Boom Boom. Cette fois, le mini-boss peut voler ! Boom Boom plane près du plafond et fonce régulièrement vers le bas avec une attaque en piqué. Esquivez l'attaque, puis sautez rapidement pour lui écraser la tête. Sautez-lui dessus trois fois pour lui couper les ailes !

The deuxième pièce étoile pièce est cachée derrière un false mur ici. Passez simplement à travers et wall sautez pour récupérer la pièce

TOUR DES MINES SUCRÉES
GRINDING-STONE TOUR





Sol pound through the Brick Blocks ici, et vous atterrirez dans une zone cachée, remplie de pièces. Rebondissez sur les blocs-note ici pour vous élever et obtenir encore plus de pièces bonus,

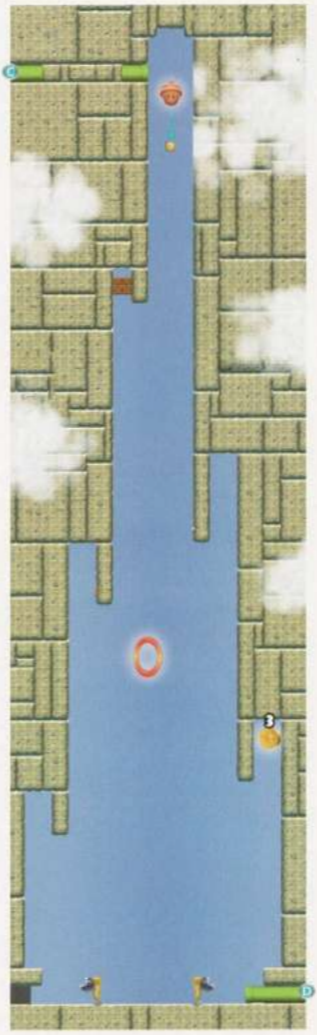
Entrez dans un tuyau Warp rouge pour atteindre cette pièce latérale, où la première pièce étoile est cachée. Écrasez simplement les blocs en hauteur au milieu-gauche pour tracer votre chemin vers la pièce étoile. Mario petit et Mini Mario ne peuvent pas écraser à travers les blocs de pierre, il ne peut donc pas collecter cette pièce étoile,

Sautez à travers le mur faux ici pour découvrir un P Switch caché. Sautez et touchez le P Switch, et la rangée de pièces à droite se transformera en blocs de pierre. Sautez rapidement sur les blocs de pierre et foncez à travers le mur faux à droite, en vous dirigeant vers la deuxième étoile Cain,

TIP

Defaites le troisième Chain Chomp sur votre chemin vers le la montagne, et il écrasera à travers quelques blocs de pierre voisins alors qu'il s'enfuit. Vous pouvez désormais accéder à un recoin secret où un champignon 1-Up est caché!

primagames.com

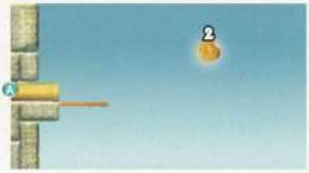


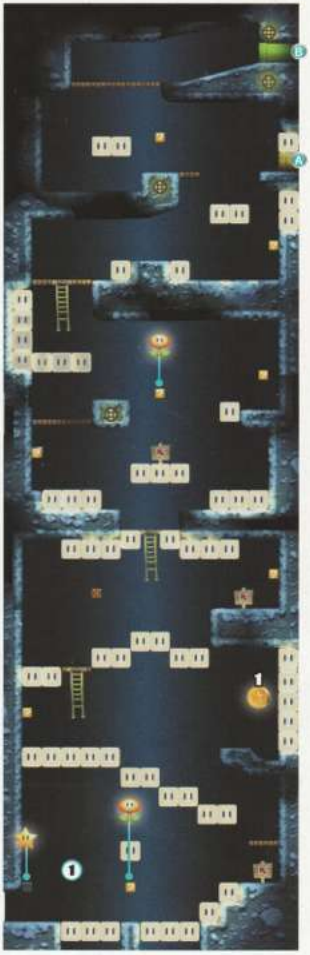
Appuyez sur l'interrupteur P caché au point 2, et la ligne de pièces sur la droite deviendra des blocs de briques. Traversez rapidement les blocs de briques pour atteindre une niche cachée, puis rebondissez sur les blocs de notes de la niche et passez à travers les pièces au-dessus de l'étoile.

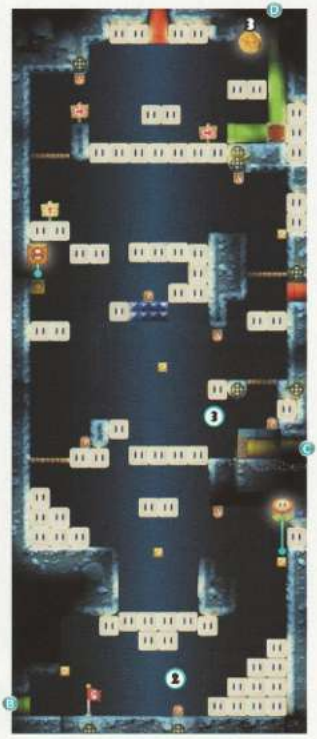
La pièce se trouve juste au-delà de mais vous devez être rapide—car ces pièces deviendront des blocs de briques solides lorsque les effets de l'interrupteur P se dissiperont]

Recherchez la troisième pièce étoile pendant que vous dévalez cette grande zone en ascenseur—vous l'apercevrez dans une niche à droite. Dépêchez-vous et sautez contre le mur jusqu'à la pièce étoile avant que l'ascenseur ne descende trop bas, sinon vous manquerez votre chance de l'attraper.

MINES DE ROCK-CANDY 3
WADDLEWING'S NID







primagames.com

Cette scène sombre s'illumine complètement lorsque vous êtes alimenté par une Super Étoile, appuyez donc sur le tout premier bloc 7 pour en obtenir une. Dépêchez-vous de monter la scène et frappez les autres 7 blocs pour recevoir davantage de Super Étoiles et maintenir les lumières allumées. Si votre puissance d'Étoile s'estompe, toutefois, vous ne recevrez pas de Super Étoiles supplémentaires des blocs 7

The Co... flotte près Sauter simplement grab it, but beware of those overhead Swoopers!

Enter the yellow Warp Pipe à atteindre ici outdoor area, where a gar si Koopa possède Paratroopas flies up and sous un long saut a hovering Star Coin. Mak over to the middle of the Paratroo Da pack, and hol je le saut Dutton te bounc e hors du Koopa P aratroopas so chapeau vous pouvez collect the Coin. Continue rebondissant on les Paratroopas, working Votre Wa y back over to the left while Yau wait for the them pour flotter up high igh for you to bound back over to la Wa rp Pipe.

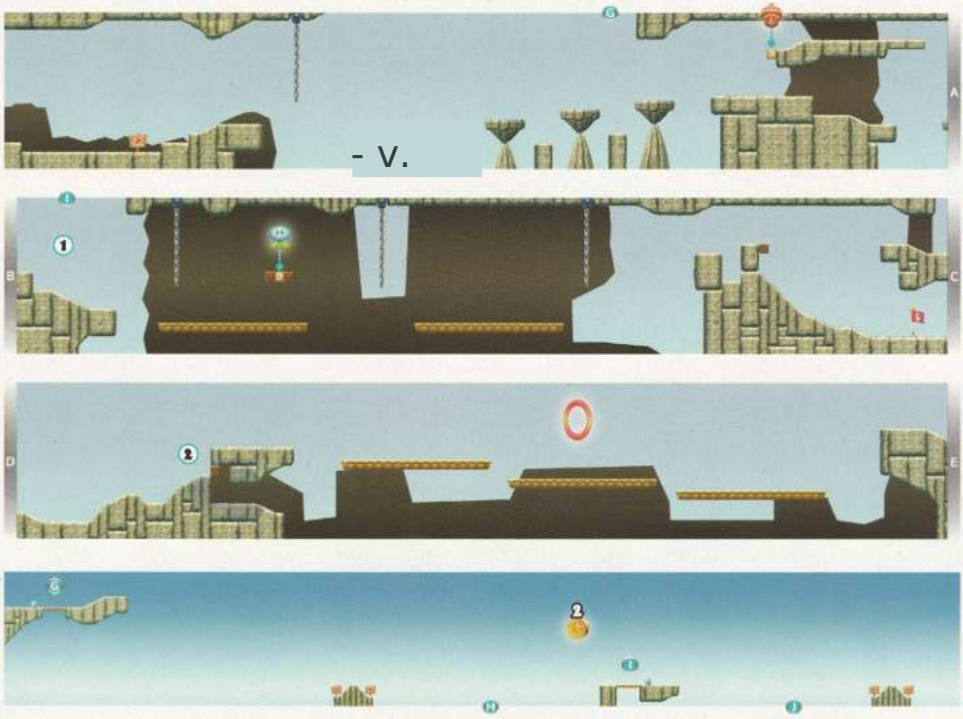
Appuyez sur l'interrupteur ? ici pour allumer tous les Blocs de lumière dans cette zone. Cherchez d'autres interrupteurs ? pendant que vous agrandissez la zone et appuyez-les aussi afin de rééclairer ces Blocs lumineux.

Stun Bob-omb et lancez-le sur les blocs de briques qui couvrent un tuyau Warp jaune ici. Passez ensuite par le tuyau Warp pour atteindre une zone latérale secrète, puis étourdir et lancer un autre Bob-omb pour détruire la caisse éloignée. Un champignon 1-Up sera votre récompense !

The final Star Coin floats above the Light Blocks h sont, et est gu arded by a Fire Donnez au Fire Bro un of his own medicine by jumping p et rstun scorching him with a fireball, c Bob-omb and toss it at the Fire Bro to blast him to bits. Either way, t wt Star Pièce va être s!

MINES DE ROCA-CANDY 4

LIGHT BLOCKS, DARK TOWER



Stun Koopa ici puis donnez-lui un coup de pied coquille rebondit et vainc le bas des plantes-piranhas traqueuses voisines, la coquille écrasera également un Bloc caché à la base de la falaise droite—sautez et accroupissez-vous pour glisser à travers la falaise et dans une alcôve secrète, où la première Étoile Pièce est habilement cachée

Souris-volante Mario peut effectuer un saut écureuil volant ici et s'élever à travers l'ouverture large du plafond pour découvrir une zone secrète au-dessus !

La deuxième Étoile Pièce flotte très haut dans cette zone secrète—effectuez un vol saut d'écureuil sur Paint pour arriver ici. Touchez l'interrupteur P pour faire apparaître un tas de pièces bleues, et prenez-en autant que possible en utilisant un autre saut volant pour atteindre l'Étoile Pièce qui vole haut

primagames.com

TU

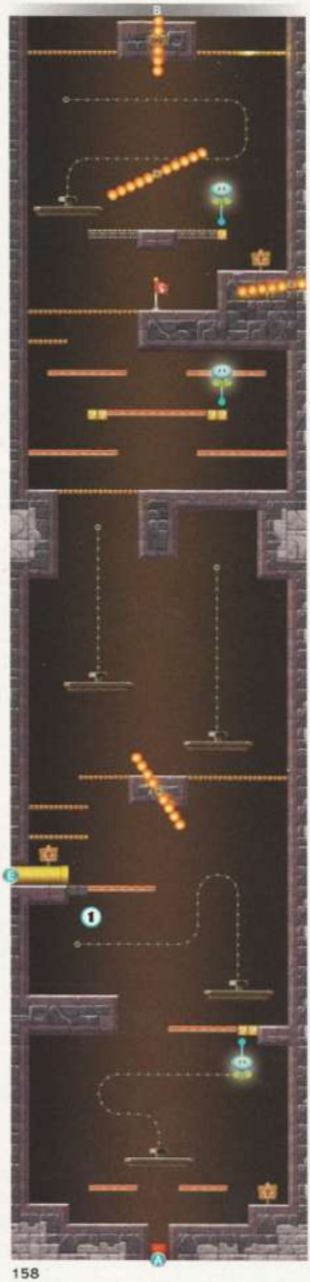
Only Flying Squir- rel Mario est capable de collecter la troisième pièce étoile. Tout d'abord, descendez sur la plate-forme à droite, qui mène à une grotte cachée. Ignorez la Flower de la grotte que vous pouvez obtenir du bloc de briques, et glissez vers la Colne des étoiles à la place. Effectuez un saut d'écureuil volant pour obtenir la hauteur supplémentaire dont vous avez besoin pour attraper la pièce étoile. puis mur sautez sur le sol solide. Beau vol!

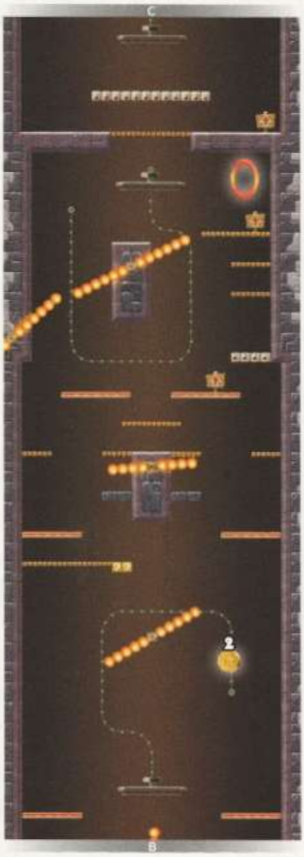
Lancez une coquille Koopa contre le mur avant les trois plates-formes flottantes- formes ici, et cela brisera un bloc caché. Courez et glissez contre le mur où le bloc s'est cassé, et vous entrerez dans une zone cachée. Des pièces apparaîtront ensuite sur le à droite, vous guidant à travers les plates-formes flottantes. Sautez d'une plate-forme à l'autre et collectez ces pièces, et un tuyau rouge apparaîtra sur le rebord le plus éloigné et expulsera encore plus de pièces!

Sauts à travers un mur ici pour découvrir un tuyau Warp caché qui mène à la sortie secrète de ce niveau. Terminez le niveau en utilisant cette sortie secrète pour ouvrir un secret

Chemin de la carte du monde qui mène à un interrupteur rouge. Cet interrupteur rouge sera utile, car il peut être utilisé pour vous aider à vous infiltrer plus tard dans le Roy's Conveyor Castle

MINES DE ROCK-CANDY 5+
AVERTISSEMENT PIRANRA PLANTS





primagames.com

Prenez le deuxième ascenseur à vis de ce niveau jusqu'à la fin de sa trajectoire. Il vous amènera près d'un tuyau de téléportation jaune. Sautez lorsque vous atteignez la fin, et frappez quelques blocs cachés à l'entrée du tuyau. Vous pouvez maintenant entrer dans le tuyau et visiter une zone annexe.

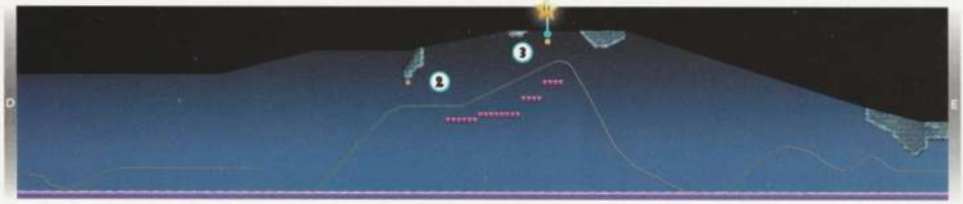
Higher up the tower, the second Star Coin lies at the end of a Screwtop Lift's track. Carefully avoid the spinning Fire Bar a[illegible] the C[illegible] tu ne [illegible] monte [illegible] ascenseur à vis [illegible] au-dessus

Après avoir échoué à vaincre Mario trop de fois, Boom Boom est remplacé par un adversaire encore plus redoutable : Boss Suma Bro ! Évitez les attaques électriques de ce gros méchant tout en essayant de l'étourdir en sautant et en le frappant par en dessous. Sautez rapidement et sautez sur Boss Suma Bro pendant qu'il est étourdi, puis sautez le gros brute trois fois pour le mettre en bas pour au tapis !

Enter the yellow Warp Pipe at Point 1 to reach this secret outdoor area. Carefully avoid the Bony Beetles here as you bounce off the Note Blocks to hit the POW Block above. This will defeat all of the Bony Beetles and cause the first Star Coin to fall from the sky! You can also reach the POW Block by wall jumping off the right wall and using a midair spin to reach the high platforms, or with a flying squirrel jump.

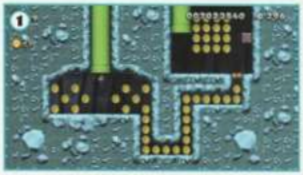
Before entering the Boss Door, jump up and bump some hidden blocks above the platform to the left. Keep hitting hidden Blocks as you work your way up to the final Star Coin!

TOUR DES MINES SUCRÉES
SCREWTOP TOWER



NOTE

Bien que ce niveau is à un nombre, c'est
serve en fait de the Rock-Candy
la découverte ce stade. Déverrouillez-le en
des Mines' th e secret exit dans Rock
Candy Mines Tower—Grinding Tower. one
Reviens à la page 151 pour les détails !



Visitez ce niveau en Mini Mario et entrez dans le petit Warp Pipe au départ pour explorer une caverne remplie de pièces. Tapez le Brick Block ici et saisissez le Champignon 1-Up qui en sort avant de revenir à la surface.

STAR COIN 1

Jump up and grab the first Star Coin here as the Spine Coaster zips along its track. Two to go!

TIP

Try to keep near the front of the Spine Coaster, and you'll have less risk of falling off it when jumping up to collect the goodies that line the track.

Frappez au-dessus ? Changez ici pour faire apparaître des blocs roses à droite. Courez le long des blocs et ramassez des pièces supplémentaires pendant que le Spine Coaster monte lentement le long de la voie

Tirez le bloc ? ici pour obtenir une Super Étoile, puis sautez et vainquez les Spike Tops au-dessus de la tête pendant que vous avancez rapidement sur la prochaine portion de voie. Vainquez tous ces Spike Tops avec le pouvoir de Super Étoile pour obtenir une vie supplémentaire !

0 089-01
TIP 00044 54 dh

Collect Super Stars to illuminate this dark stage and make your thrill-ride less frightening!

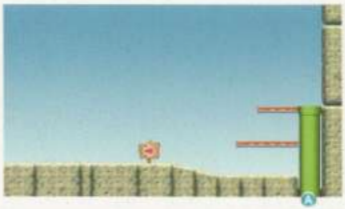
The second Star Coin lies just beyond the Spike Tops, and it can be tough to spot as you speed past. Count three patches of normal Coins after you pass the Spike Tops, then leap up and collect the Star Coin as you whiz by. This Star Coin is much easier to see when you collect the Super Star at Point 3.

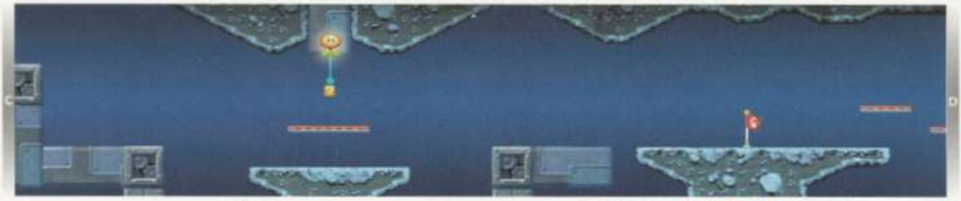
You must preserve Super Star power through the end of the stage if you wish to collect the final Star Coin. Hit the overhead ? Block after you emerge from the ending Warp Pipe, and you'll receive a Super Star—but only if you're supercharged by Star power when you hit the ? Block! While powered by a Super Star, you can safely dash across the Munchers that guard the final Star Coin.

@ lp

Preserve your Star power by hitting ? Blocks to obtain additional Super Stars before your Star power runs out.

MINES ROCK-CANDY 6
THRILLING TRAIN D'ÉPINE





STAR COIN 1

Stand on the vertical Cross Lift above the first Star Coin, and wait for the Cross Lift below the Star Coin to extend. Drop and collect the Star Coin while the lower Cross Lift is extended, then hurry to safety.

Laissez un Cross Lift vertical vous hisser jusqu'à ce trou dans le plafond, puis sautez pour atteindre un chemin secret qui longe le toit, accélérez vers la droite, collectant les Cain en avançant.

STAR COIN 2

Leap through the ceiling at Point 1 to reach a hidden rooftop path that leads to the second Star Coin. Score!

si vous souhaitez obtenir la dernière Star Coin, stun un des deux Koopas ici et portez sa coquille à travers la longue série de Cross Lifts vers la droite. Dépêchez-vous de traverser les Cross Lifts avant que la Koopa que vous portez ne se relève !

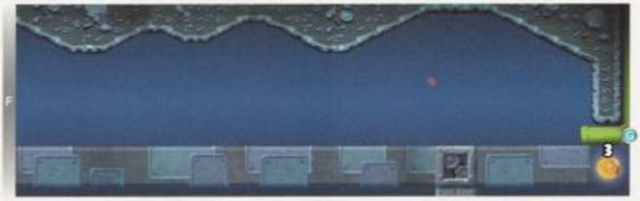
STAR COIN 3

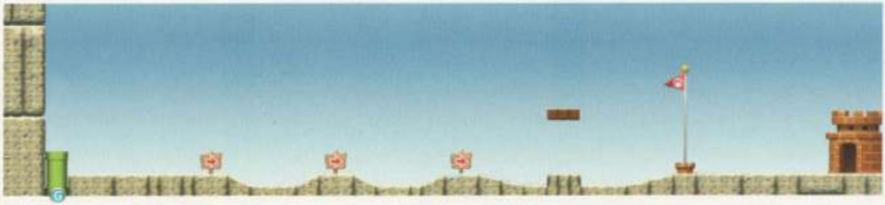
Claim a Koopa shell at Point 2, then quickly carry it over to this final Star Coin. Toss the shell while the final Cross Lift is extending toward the Star Coin so that the shell slides off the edge and collects the Coin for you. What a throw!

TIP

Lors de la tentative de collecte du troisième Star Cain, il est utile de lancer la coquille Koopa puis de courir derrière elle en fuyant le long de la portion finale des Cross Lifts. Récupérez la coquille Koopa lorsque vous vous approchez de la Star Coin, puis lancez-la pour collecter la Star Coin, Cela fonctionne car les Cross Lifts se déplacent de gauche à droite, ce qui peut ralentir la coquille, vous permettant de la rattraper.

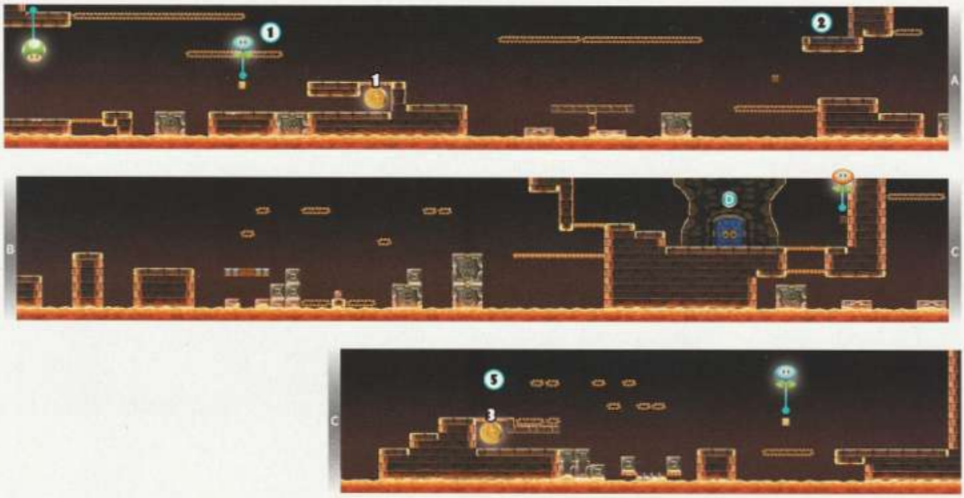
primagames.com





MINES DE CAKE ROCK-CANDY 7

SHIFTING-FLOOR CAVE



Hurry over to this first Star Coin, or you'll miss your chance to grab it. Allow one Iron Block to fall and cover the lava pit to the left of the Star Coin, then quickly dash across before a second Iron Block falls and prevents you from reaching the Coin.

Sautez par-dessus les courroies convoyeurs au-dessus de la peinture de départ pour obtenir des pièces supplémentaires. Placez-vous près du mur le plus éloigné et sautez, et vous ferez aussi sortir un Bloc de briques hors de vue qui balance un champignon 1-Up !

Sautez du bloc à 10 pièces ici pour atteindre une alcôve cachée au-dessus, où encore des pièces bonus sont cachées.

En roulant sur un Bloc de Fer au-dessus de la lave ici, sautez contre le mur pour atteindre un tuyau Warp Pipe caché au-dessus.

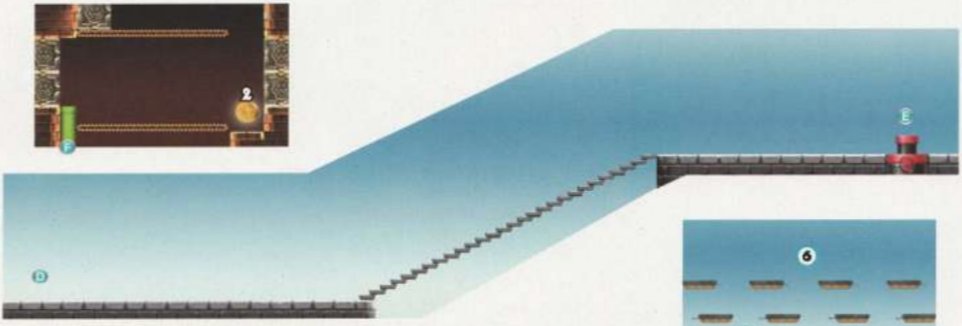
The second Star Coin is kept in a secret side room—enter the Warp Pipe at Point 3 to get here. Hurry and dash over to the Star Coin before an overhead Iron Block falls and covers it up!

Foncez sur un petit Bloc de Fer Noir jusqu'au Bloc de pierre ici, puis poussez-le par le dessous pour faire émerger un champignon 1-Up. Bon travail.

Pour atteindre cette section du château, vous devez actionner les Red Switches de la World Map afin de révéler un chemin menant à l'arrière du château. Une manière de le faire est de découvrir la sortie secrète dans Rock-Candy Mines 5—Walking Piranha Plants ! Découvrir cette sortie secrète ouvre un chemin sur la World Map qui mène à un Red Switch, que vous pouvez utiliser pour créer le passage qui mène à l'arrière du château.

primagames.com

WALKTHROUGH: ROCK-CANDY MINES



Ceci est une étape pour collecter et s'infiltrer dans Roy's castle using a secret entrance, as détaillé au point 5. Activez l'interrupteur ici pour créer un tas de of Iron Blocks fall from the overhead conveyor belts, then quickly dash across the crates before the last one seals off the Star Coin.

Quelles que soient les routes que vous empruntez dans son château, Roy sera prêt à vous affronter à bord de son aéronef. Cette Koopa folle porte un canon qui tire des Bullet Bills, alors soyez sur vos gardes ! Après avoir tiré, Roy saute souvent vers une nouvelle plate-forme, ce qui le rend difficile à attraper. Restez mobile pendant que vous essayez de le faire trébucher trois fois pour le vaincre.

TIP

Essayez de rester sur les plates-formes supérieures au-dessus de Roy—il sera automatiquement écrasé lorsqu'il sautera jusqu'aux pieds de Mario !

CAUTION

Parfois Roy tire deux Bullet Bills de chaque extrémité de son canon, vous n'êtes donc pas toujours en sécurité lorsque vous vous tenez derrière lui.

TIP

Lors du combat contre Roy en tant que Mario de glace, geler ses Bullet Bills avec des boules de glace puis les renvoyer sur Roy pour infliger des dégâts !

Comme la plupart des autres boss que vous avez battus, Roy se replie dans sa carapace épineuse et tourne d'avant en arrière après chaque écrasement. Les plates-formes supérieures disparaissent pendant ce temps, il n'y a donc nulle part où se cacher ! Sautez par-dessus Roy à chaque fois qu'il passe en trombe, et essayez de l'écraser à nouveau dès qu'il sort de sa carapace.

CHATEAU MINES DE ROCK-CANDY

[ROS CONVEYOR CASTLE

MERINGUE CLOUDS

DIAPOSITIVE

primagames.com

LOCATIONS			
Niveaux	Maisons Toad	Carte des ennemis	Boss / Chef
10	3	Aucun	Ludwig/Bowser Jr

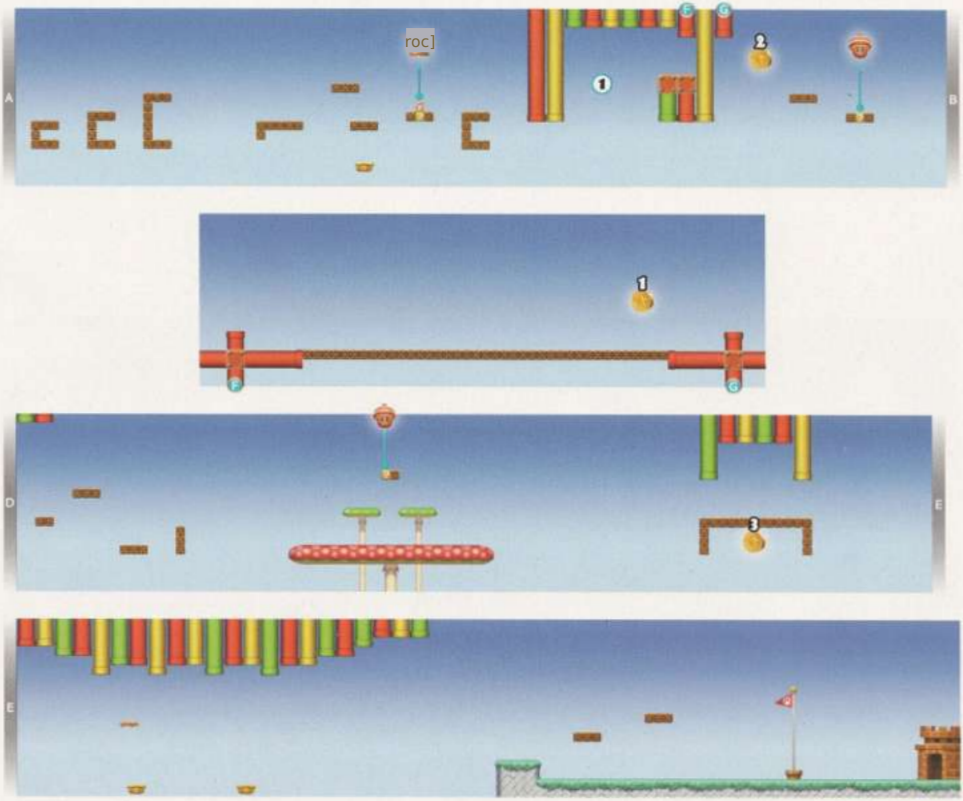
Appuyez sur le bloc ? à gauche de ce point pour obtenir un trampoline rare. Rapidement porter le/la Trampoline sur le Cloud Lift qui vous fait traverser ce niveau, puis rebondissez sur le trampoline pour atteindre le tuyau Warp rouge élevé ici, qui mène à une zone secrète. Faites juste attention aux nombreux

Plantes Piranha qui pop sortent des autres tuyaux Warp à proximité ! Mario Écureuil Volant peut aussi atteindre ce tuyau Warp plus facilement en utilisant un saut d'écureuil volant.

Entrez dans le tuyau Warp rouge au-dessus Peinture 1 pour visiter cette arène secrète, Dash le long de la rangée de blocs de briques qui apparaissent à droite, puis sautez et collect la pièce étoile à la fin du course

Il existe plusieurs façons d'atteindre le deuxième Étoile Coin. Vous pouvez utiliser le trampoline trouvée au point 1 pour bondir jusqu'à ça, ou simplement s'envoler et l'attraper avec un saut d'écureuil volant. Vous pouvez aussi sauter jusqu'à la pièce sans tricks spéciaux si vous sautez le long des blocs de briques qui s'élèvent depuis le bas — mais vous devez vous dépêcher et revenir au Cloud Lift avant que ces blocs de briques ne s'envolent!

WALKTHROUGH: MERINGUE CLOUDS



Jump onto the Brick Blocks that fly up and surround the third Star Coin, then ground pound through th[e]

Blocs de briques et réclamer la pièce d'étoile avant que le nuage ne dérive.

NUAGES MERINGUE 1

TERRE @F ANNE BLOCS

Tenez-vous du côté droit du champignon qui se trouve à gauche de ce premier Étoile.... Quand le Champignon bascule est fait que le côté droit baisse. sautez jusqu'à la pièce Étoile avec l'aide de Yosh|, ou glissez vers elle comme Mario Flugur Squirrel.

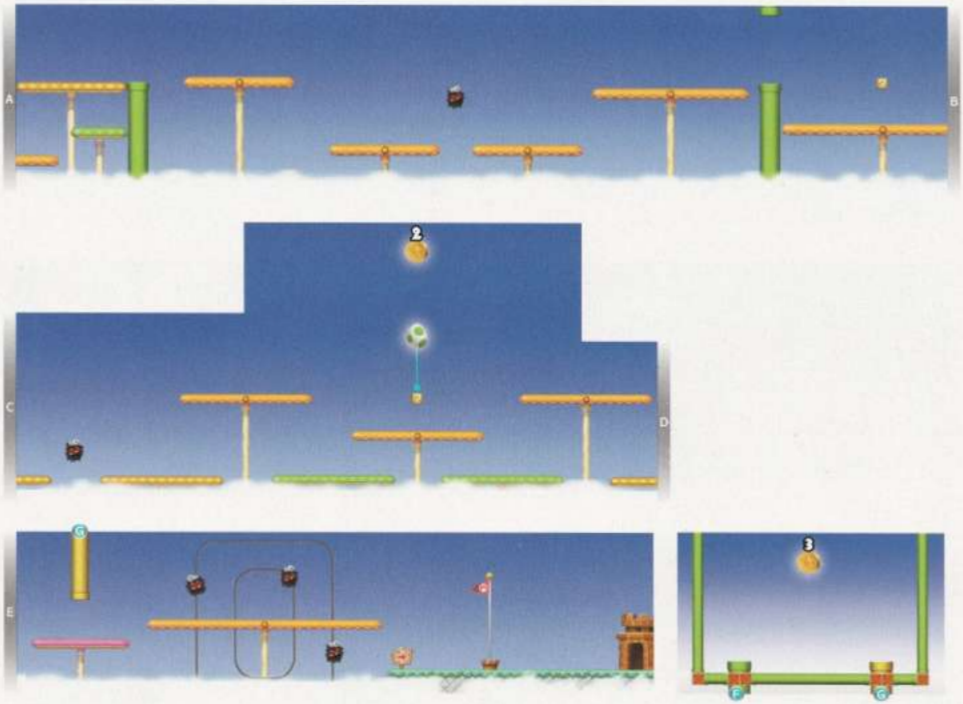
Attention— Lakitu arrive lorsque vous vous approchez de ce point ! Sautez sur les cinq Champignons hauts à droite et essayez de vaincre Lakitu avec une boule de feu, un coup de pied ou en l'enjambant avec Yoshi. Puis commandez son nuage et prenez le ciel !

NOTE

Vous pouvez monter sur le nuage de Lakitu même en chevauchant Yoshi.

Volez le nuage de Lakitu, puis montez et saisissez cette pièce étoile ultra-haute. Génial !

primagamed com



En chevauchant Yoshi, sautez depuis le champignon Stretch plus haut près de ce point, et visez à entrer dans le tuyau Warp en hauteur. Vous devrez démonter Yoshi en effectuant une rotation pour vous glisser à l'intérieur du tuyau Warp.

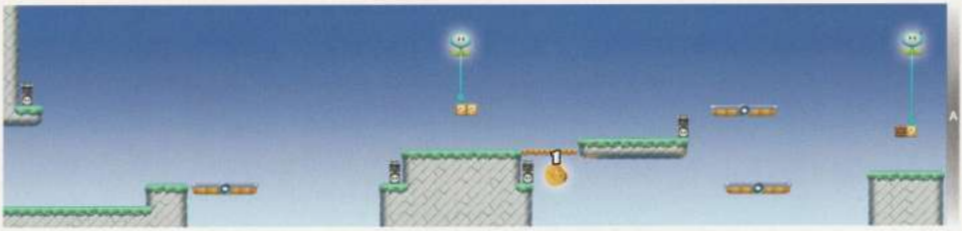
TIP

Vous pouvez aussi entrer dans ce tuyau Warp en hauteur en rebondissant sur les Fuzzies à proximité en chevauchant Yoshi, ou en montant dans le tuyau Warp après avoir volé. Vous pouvez aussi geler ces Fuzzies avec des boules de glace puis sauter dessus pour atteindre le tuyau Warp si vous êtes rapide.

La dernière Pièce d'Étoile flotte en hauteur dans cette zone secrète — entrez dans le tuyau Warp au point 2 pour y arriver. Tenez-vous sur l'un des tuyaux Warp ici, puis effectuez un grand saut contre le mur en direction de la Pièce d'Étoile. Effectuez une rotation en vous rapprochant de la Pièce d'Étoile pour garder votre hauteur et l'attraper, sympa.

moves!

MERINGUE CLOUDS SEA 2



Descends de la deuxième plateforme à flèche de ce niveau et atterris sur la plateforme à flèche en dessous. Accroupis-toi pendant que tu te déplaces sur la flèche inférieure vers la gauche, afin qu'aucun Bullet Bill ne te touche en toi traver en direction de la première Pièce Étoile.

Les Blasters ne tireront pas pendant que tu te tiens au-dessus d'eux ou à côté d'eux.

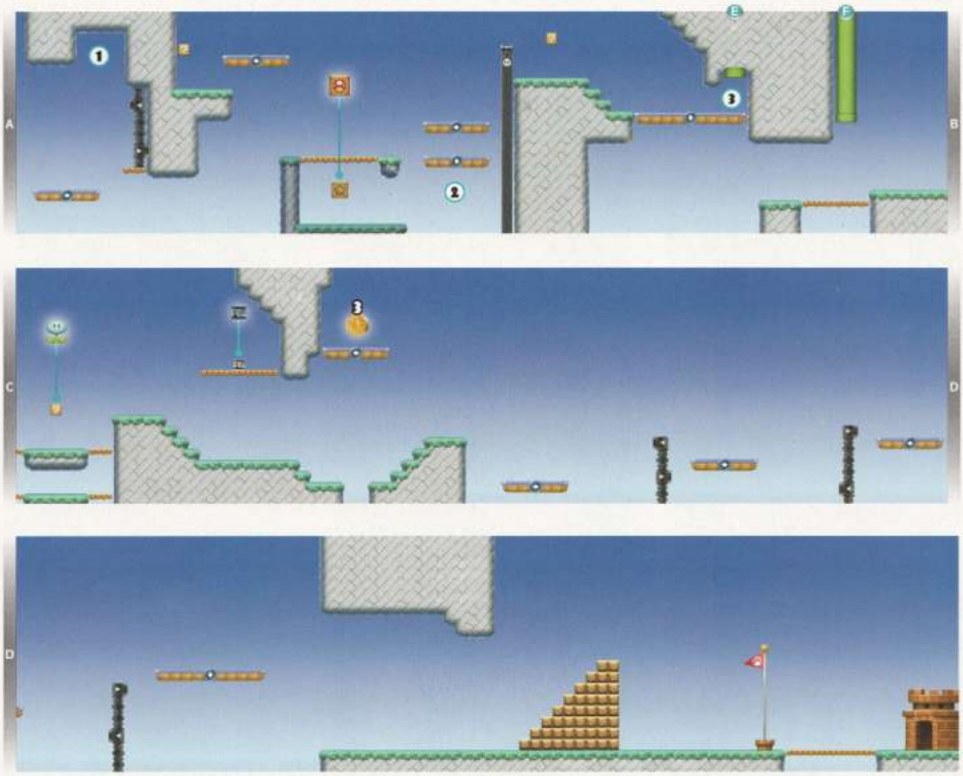
Les collectionneurs de pièces peuvent rebondir sur les Bullet Bills pour atteindre les pièces flottantes tout là-haut. Tu peux aussi monter sur une plateforme à flèche et faire un saut mural jusqu'aux pièces,

Monte sur la plateforme à flèche basse ici, elle t'amènera vers le bas. Saute dans la falaise à gauche, et tu traverseras un mur trompeur, découvrant un Bloc Roulette caché !

Sauts sur le mur pour grimper la falaise ici et découvrir un tuyau Warp caché au-dessus. Glisse-toi à l'intérieur pour visiter une zone secrète !

TOR Colle second Star kept in a secret zone—entre dans le tuyau Warp au point 3 pour le découvrir. Avance sur les plateformes à flèche en direction de la Pièce Étoile, en sautant et en t'accroupissant au besoin pour éviter les multiples Bullet Bills sur le chemin

Descends sur toute la plateforme à flèche ici, puis saute sur le côté de la falaise basse à la pass à travers un ipo mur d'à droite. Sous ce mur conduit à une concentration de pièces !



Lancez un bloc POW pour faire tomber cette pièce étoiles sur un élévateur suspendu. Dépêchez-vous et poursuivez la pièce étoile — lorsque celle-ci

Stim Ty... Bi

vers le bas pour saisir un fossé. Assurez-vous d'arriver à temps

Un

Mario écureuil volant peut collecter cette pièce étoile bien plus facilement avec un écureuil volant

saut. Vous pouvez également rebondir sur le troisième Bill Blaster pour collecter la troisième pièce étoile.

NQUES Meringue Nuages 3

SWITCHBACK HILL

primagames.com

Frapper les blocs de briques sous le premier poste Fire Bro pour le vaincre. Traverser les ascenseurs centraux est bien plus facile lorsque vous n'avez pas à éviter les boules de feu!

Sautez et frappez un bloc caché ici, puis sautez depuis le bloc caché et frappez les blocs de briques en dessous du Fire Bro au-dessus pour le vaincre. Ça suffit!

Flying Squirrel Mario has the easiest time of collecting the first Star Coin. Use his flying squirrel jump to soar up, smash through the overhead Brick Blocks, and claim the Coin. It's also possible to bounce off the Fire Bro and collect the Star Coin, but you must first perform a double jump over the Fire Bro to bash the Brick Blocks. Even if you defeat the Fire Bro, it's still possible to bash through the Brick Blocks and collect the Star Coin if you triple jump just right.

Trouvez des pièces derrière un mur faux ici. Il y a aussi un conduit Warp caché derrière un autre mur faux juste au-dessus — passez par ce conduit caché pour visiter une zone secrète.

FAY

Only Flying Squirrel Mario can traverse the Slide Lifts in this secret room and claim the Star Coin above. Wall jump off the lowest set of Slide Lifts, then glide over to the Slide Lifts on the left. Land and then quickly perform a flying squirrel jump upward, aiming to land on the same set of Slide Lifts when the top Slide Lift emerges from the left wall. From this height, you can leap over and perform another flying squirrel jump to reach the Star Coin. Of course, the top-right Slide Lifts are always there if you need them!

TIP

Mini Mario can reach this Star Coin more easily.

Sautez et frappez un bloc caché ici, puis sautez depuis le bloc caché pour en atteindre un autre au-dessus. Sautez du bloc supérieur pour passer à travers un plafond factice et découvrir une conduite d'amenée Warp Pipe au-dessus.

Enter the hidden Warp Pipe at Point 4 to reach this secret area, where the final Star Coin is kept. Carefully make your way up to the Star Coin without being squashed by the Slide Lifts and claim this final prize.

Après avoir épuisé les laquais à ensorceler, le grand Magikoopa lui-même doit affronter Mario au sommet de la tour. Magikoopa vole autour et convoque un certain nombre de plates-formes magiques, dont certaines contiennent des ennemis emprisonnés. Sautez rapidement sur les plates-formes et cherchez à écraser Magikoopa lorsque le mini-boss apparaît en téléportant.

TIP

Magikoopa often teleports from one side of the area to the other. If you happen to miss him, expect him to reappear on the opposite side of the room, and hurry over there ahead of him.

CAUTION

Si vous échouez à écraser Magikoopa, il finira par faire tomber ses plates-formes. Elles se briseront à l'impact au sol, libérant les ennemis enfermés à l'intérieur ! Évitez ou vainquez ces ennemis insignifiants pendant que vous attendez que Magikoopa invoque d'autres plates-formes.

Après avoir frappé Magikoopa, il commencera à lancer des sorts maléfiques. Évitez ses sorts, mais attention : lorsque les sorts touchent le sol, des blocs Donut apparaîtront ! Écrasez-le trois fois pour le vaincre.

him!

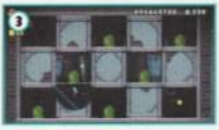
TOUR DES NUAGES MERINGUE
SLIDE LIFT TOWER

Besoin de vies supplémentaires ? Utilisez une Super Star avant d'entrer dans ce niveau, puis laissez les nombreux Boos dans la toute première pièce s'engouffrer. Défaites autant que possible avant que votre pouvoir d'Étoile ne faiblisse — vous êtes sûr d'obtenir plein de 1-Up avant que les Boos ne vous attrapent !

pe
NS , LTD

Allow the Boos to defeat you after you earn plenty of 1-Ups—it's the fastest way back to the World Map!

Cette salle vous présente un grand nombre de portes, mais lors de votre première visite, vous ne pouvez entrer que celle cachée derrière un mur dérobé au rez-de-chaussée. Ne vous inquiétez pas, vous reviendrez !



Croyez-le ou non, c'est en réalité une pièce complètement différente de celle visitée au point 2. Étudiez les cartes attentivement, et vous verrez les différences !

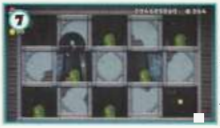
Lure a Broozer into bashing through the wall that blocks access to this first Star Coin, then simply stroll over and collect it. Trick Broozer into bashing through this room's crates as well, to score bonus Coins and items. The third crate on the left contains a 1-Up Mushroom, while the bottom-right crate contains a power-up.

Passez par un mur dérobé dans cette pièce pour découvrir un butin de Pièces. Génial!

Devine quoi ? C'est la troisième version de la salle à portes multiples | Tu es perdu ? Ne le sois pas — laisse simplement les cartes te guider !

This tricky Star Coin swoops from one side of the room to the other as you're elevated upward. Carefully slip through the circling Boos as you seek to collect the Star Coin. You can't collect the Star Coin until it swoops over to the left.

La Maison de l'Esprit Oscillant a deux sorties. C'est la principale un—passez après avoir collecté les deux premières Étoiles Pièces. Vous devrez revenir pour la troisième Étoile Coin et découvrir la sortie secrète du niveau

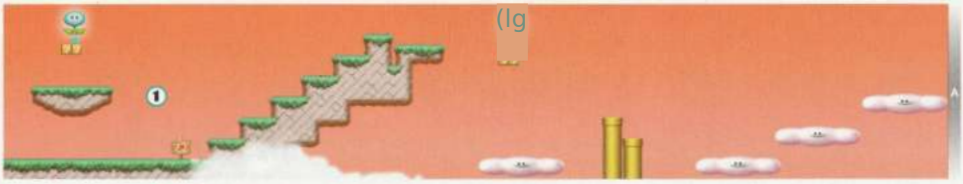


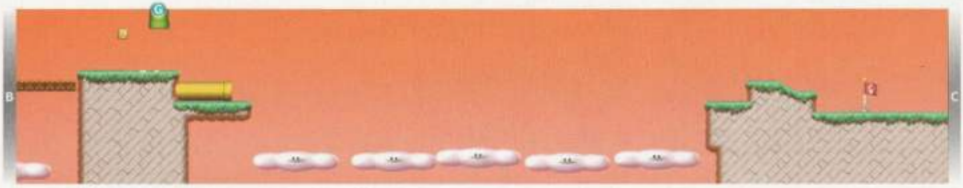
Portez ceci room's ligne de trampoline centrale jusqu'à la porte sur à gauche, puis rebondissez sur le trampoline pour passer par le plancher faux au-dessus. Vous pouvez maintenant entrer par une porte cachée sur la gauche!

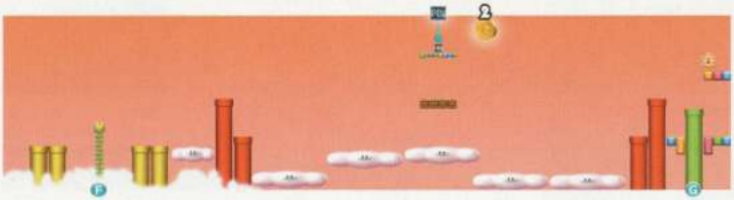
La dernière Étoile Pièce = cachée derrière un mur faux ici. Atteignez la Sorcière P cachée à le sommet de la pièce, puis redescendre rapidement au rez-de-chaussée et passer par le mur faux à droite avant que les pièces à l'intérieur du mur ne retrouvent leur état blocs de briques ait pa tently pour les briques Baie des blocs Whe fal ce mur to rétablir retour à Coir s, puis utilisez le ressort fourni Étoile Pièce sur et accrochez le (ou sautez trampoline haut simplement contre le mur) to it).

Après avoir collecté la troisième Étoile Pièce, vous vous retrouverez natu- rellement dis- couvrant cette issue secrète. Terminez le niveau en utilisant cette issue secrète pour déverrouiller un chemin rapide sur la carte du monde qui mène directement au Château Fonctionnel de Ludwig!

NUAGES MERINGUEUX MAISON HANTÉE SPINNING SPIRIT [RUSSE





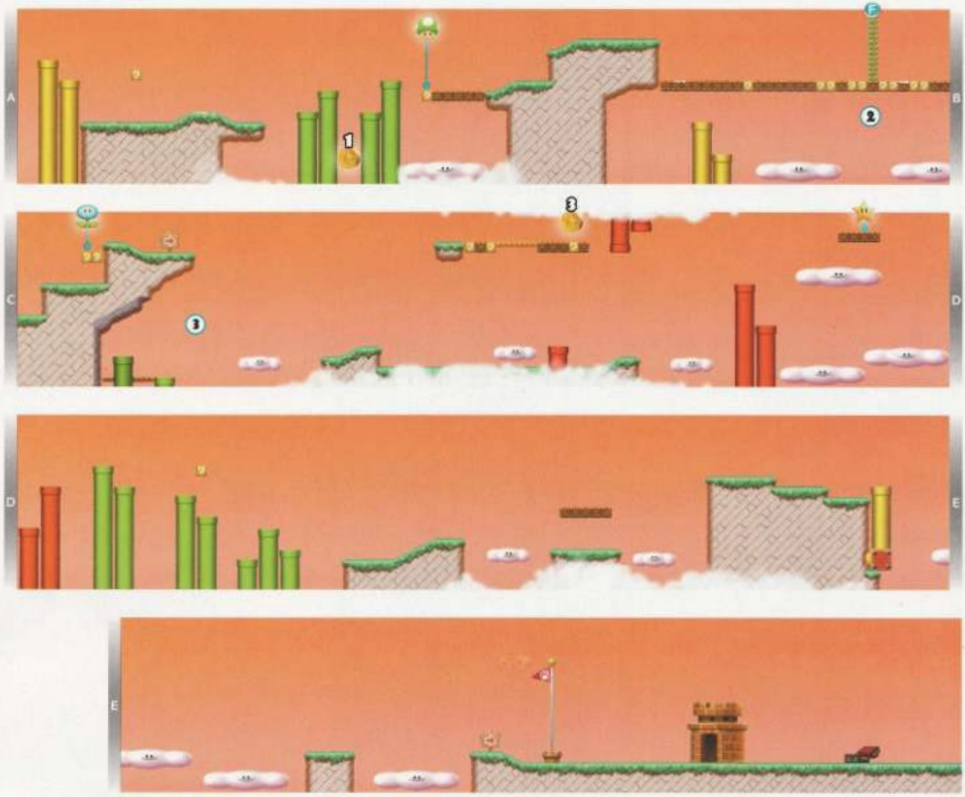


Rebondir sur une Koopa Paratroopa pour atteindre ces blocs hauts ? près du début. L'un d'entre eux contient un power-up !

The first Star Coin is concealed behind some low clouds here. Drop between the Pipes to collect it, then quickly wall jump back up to safety before you fall.

Pressez le sol à travers les blocs de briques ici pour atteindre les Nuages Bondissants en dessous. Sautez vers le haut et tapez le bloc de briques du centre pour faire monter une Vigne de Haricot jusqu'au ciel. Rebondissez jusqu'aux blocs de briques, puis grimpez la Vigne de Haricot pour atteindre une zone secrète,

Climb the Beanstalk at Point 2 to reach this secret area above the clouds. Make your way to the right and use the Bouncy Clouds to reach the high POW Block. Bump the POW Block from below, and a shower of Coins will rain down around you---including the second Star Coin!

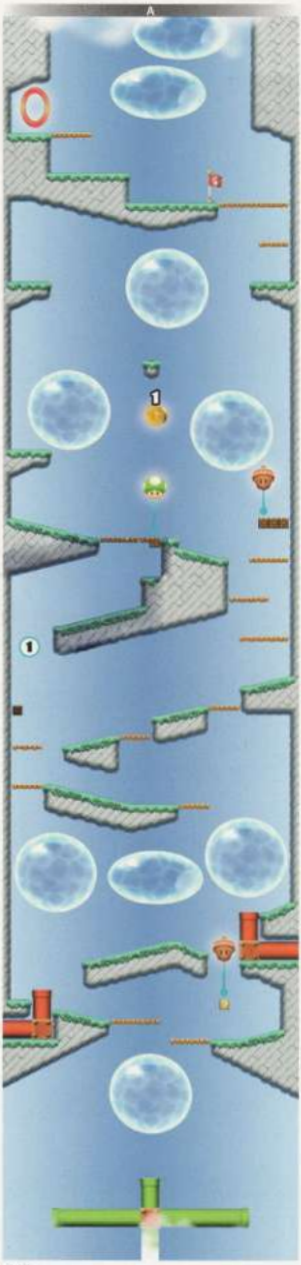


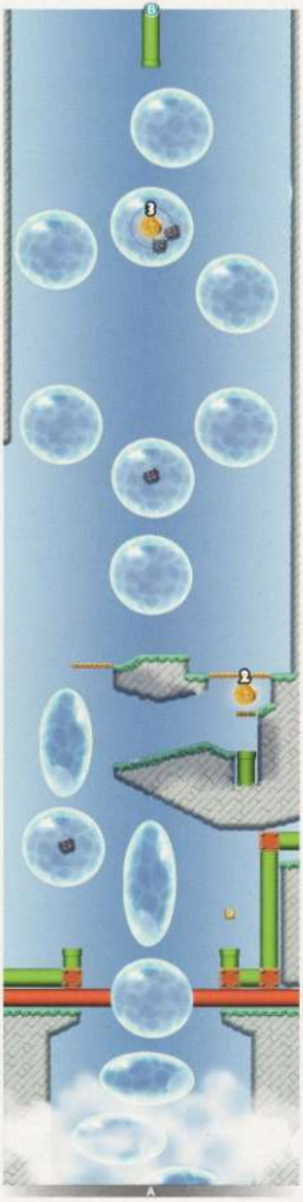
Bound on the Bouncy

Nuage ici, et navigue prudemment vers le tuyau bas à gauche lorsque la Plante-piranha n'émerge pas la tête, (Si possible, gèle la Piranha boule de glace,) Passe through le faux mur à gauche de la plante, du premier tuyau à découvre un canon à pipe caché qui t'envoie vers la droite. Si tu le synchronises juste, tu rebondiras sur un Nuage Gélatineux et t'élèveras jusqu'à une Pièce d'Étoile !

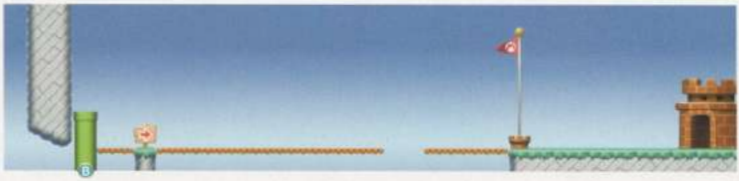
The final Star Coin sits atop these high Brick Blocks. Either use the Pipe Cannon at Point 3 to fly up here, or simply bound up from the Bouncy Cloud below to reach the Coin. It helps to bump the Boomerang Bro from below before bounding up to the Star Coin.

ÉLASTIQUE CLO NUAGES DE MERINGUE 4





primagames.com



Jump et frappez un Bloc caché ici, puis faites un saut mural vers le haut et explorez l'intérieur caché de lrebord au-dessus. Il y a plein de pièces à l'intérieur du rebord, et le Bloc de briques en haut contient un champignon 1-Up !

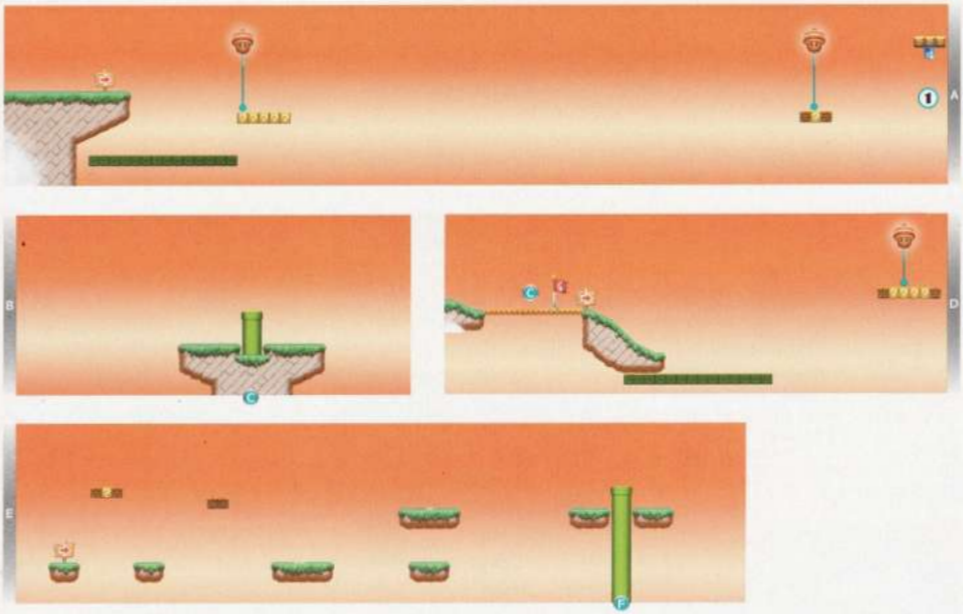
nagez à l'intérieur des Boules d'eau qui entourent la première Étoile de pièce, en faisant attention à éviter les Grandes Piranha Plants. Essayez d'attraper l'Étoile de pièce pendant qu'elle se déplace sur le côté droit ou gauche des Grandes Piranha Plants. Vous pouvez le faire soit en sautant depuis une Boule d'eau, soit en tombant d'une Boule d'eau et en attrapant l'Étoile de pièce en chutant

Étourdir le Koopa sur le rebord au-dessus de la première Étoile de pièce, puis utilisez sa coquille pour vaincre la Grand Piranha Plant en haut. Maintenant, vous pouvez collecter l'Étoile de pièce

more easily!

Sautez depuis la Boule d'eau vers la gauche de la deuxième Étoile de pièce, et vous traverserez le rebord à droite et découvrirez son intérieur caché. Montez dans le Canon Tuyau ici, et vous serez propulsé jusqu'à l'Étoile de pièce,

La troisième Étoile de pièce flotte dans une Boule d'eau ici, et est gardée par quelques Fuzzies. Entrez prudemment dans la Boule d'eau sans toucher les Fuzzies. puis cherchez votre chance de nager entre les Fuzzies et collecter la Pièce, Beau travail—maintenant vous devez vous échapper !



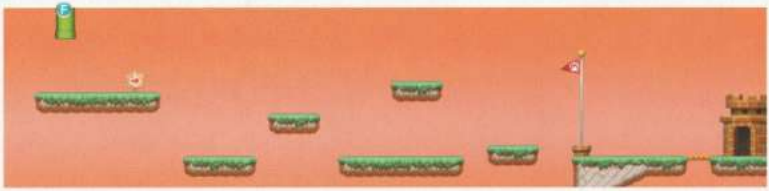
Effectuez un saut de écureuil volant pour atteindre l'interrupteur P en haut ici. Une ligne de Blue Cains apparaîtra. Montez simplement sur le Snake Block pour collecter les pièces bleues. Vous pouvez aussi toucher cet interrupteur P avec un saut normal, mais c'est un peu plus difficile !

To collect the first Star Coin, you must hit the P Switch at Point 1. This turns the Brick Blocks near the bottom of the ledge that surrounds the Star Coin into Coins, allowing you to ride the Snake Block underneath the ledge and then jump up to collect the Star Coin as you pass by.

Jump onto the front of the Snake Block as it rises up toward the second Star Coin, and it will carry you up to the Star Coin. You can also wall jump off the Snake Block to reach the nearby floating Brick Blocks, and then jump over to the Star Coin.

TIP

Si vous avez manqué l'interrupteur P au point 1, vous pouvez toujours collecter la première étoile en faisant une boucle autour du rebord puis en revenant pour ramasser l'Étoile avec Mario Écureuil Volant,



Attention—Le Snake Block rétrécit lorsqu'il entre dans le nuage ici, effectuez une rotation pour souffler le nuage afin de voir le Snake Block et éviter de tomber. Gardez ce petit truc à l'esprit lorsque le Snake Block glisse derrière d'autres nuages dans ce niveau !

À mesure que vous approchez de l'anneau vert près de ce point, accrochez-vous à la queue du Snake Block pendant qu'il monte puis redescend. Restez sur la queue du Snake Block pour être véhiculé sous les briques voisines et vers l'anneau vert.

(

STAR COI STNG Ome

As Flying Squirrel Mario, ride the Snake Block as it passes over the final Star Coin. Drop from the Snake Block and collect the Coin, then perform a flying squirrel jump to boost back up and return to the Snake Block before you fall too far.

Si vous êtes obligé de recommencer à partir du drapeau de point de contrôle, vous pouvez marquer une Super Glande avant d'atteindre la troisième pièce étoile en touchant l'anneau vert à la peinture 3 et en collectant tous les pièces Vertes qui apparaissent.

SNAKRNG ABOVE | NUAGES DE MERINGUE BRUME 6 VALLEY

Fais tournoyer pour souffler les nuages ici et faire pleuvoir des Cains bonus. Garde ce truc en tête lorsque tu verras d'autres nuages dans le

The firs t Étoile Pièce C hidden ici derrière un false section de toit. Simplement nous ll jump up and collect it. You'll find some bonus vérité caché au hind another fausse plafond te the right, which can also be claimed by wall jumping.

The second Star Coin hovers up high here, above a POW Block and a Sledge Bro. Geler ti le Sl edge Bro with un boule de gla th en use him as 3 plateforme s you may jump vers le haut et cogner POW Block from ci-dessou Un. E shower of Coins will then rain down, including the second Star Coin!

Ramasse rapidement la deuxième Étoile Cain après qu'elle tombe, sinon la plateforme mobile sous le bloc POW pourrait la repousser hors de ta prise

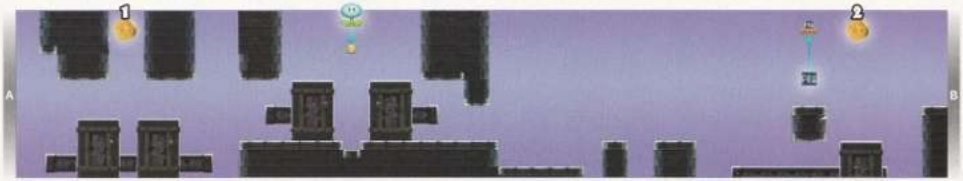
Passe à travers le faux plancher à gauche du drapeau de point de contrôle. Tu atterriras dans un passage caché, rempli de pièces. Cha-ching !

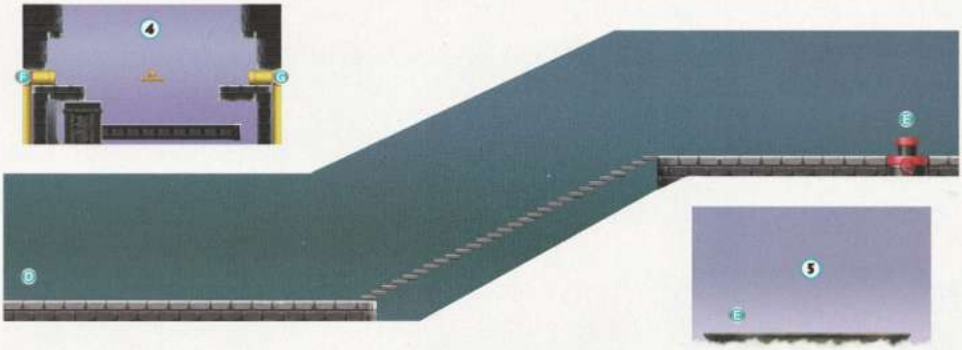
Remarque les quatre fenêtres à l'arrière-plan ici. Saute depuis le bloc de briques sous les fenêtres et touche les Blocs noirs cachés, un dans chaque fenêtre du milieu. Maintenant, tu peux sauter depuis l'un des blocs cachés et entrer dans la tuyère Warp au-delà.

Rebondis sur les gros Ossements desséchés pour sauter plus facilement sur les blocs cachés dans les fenêtres !

Entre dans la tuyère Warp au point 3 pour visiter cette zone secrète. Appuie sur le commutateur 7 ici pour faire tomber de nombreuses Pièces du haut. Collecte autant de pièces que possible avant que la plateforme mobile ne les pousse dans les gouffres !

WALKTHROUGH: MERINGUE CLOUDS





La dernière pièce étoile se trouve dans un passage bas près de la fin du château. Entrez dans le passage depuis la nuit où la plateforme mobile voisine glisse vers la gauche, puis dash vers la pièce étoile. Tournez immédiatement et repartez du passage après l'avoir collectée.

l'Étoile Pièce, et échappez-vous en sautant contre le mur sur la plateforme mobile juste avant qu'elle ne vous écrase

CAUTION

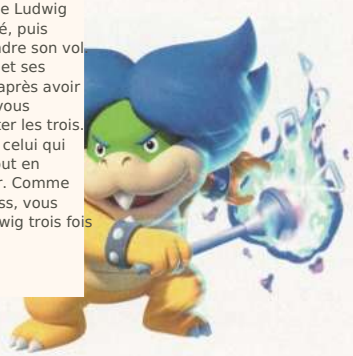
Attention au coup de marteau du Sledge Bro au sol ! Il étourdit Mario s'il est debout sur le sol, ce qui peut le faire frapper par une plateforme en mouvement. Sautez pour éviter d'être étourdi par le coup au sol du Sledge Bro.

Ludwig se cache au sommet de la vigie de son navire aérien, furieux de l'intrusion de Mario. Ce boss délicat vole haut et se divise en trois duplicatas, puis lance une volée de rayons brûlants sur vous. Évitez les sorts de Ludwig, puis donnez-lui un bon coup après qu'il atterrit !

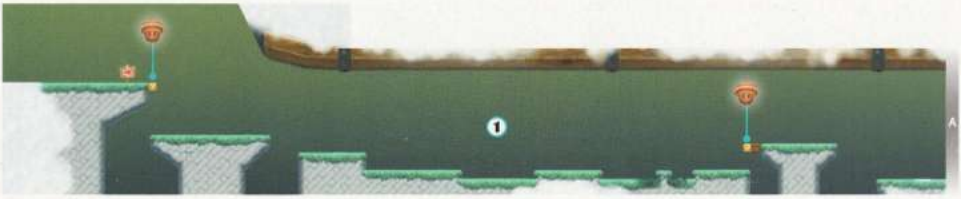
Sautez autour et évitez la coque tournante de Ludwig après l'avoir frappé, puis regardez-le reprendre son vol. Cette fois, Ludwig et ses clones atterriront après avoir lancé leurs sorts, vous obligeant à affronter les trois. Le vrai Ludwig est celui qui lance trois sorts tout en restant en hauteur. Comme pour les autres boss, vous devez frapper Ludwig trois fois pour le vaincre.

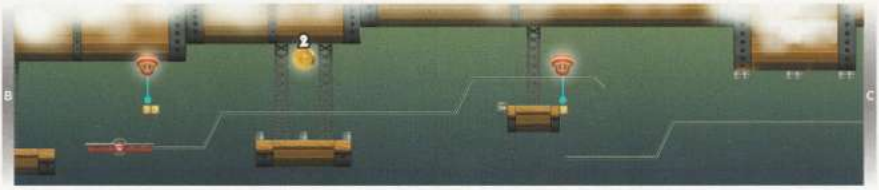
TIP

Maintenez le bouton saut pour rebondir sur Ludwig après chaque coup, et vous aurez plus de facilité à placer votre prochain coup !



CHÂTEAU DES NUAGES Meringue
LUDWIG'S CLOCKWORK CASTLE





Attention—la Puissante Main Méca de Bowser s'abat lorsque vous vous approchez de ce point. Assurez-vous de ne pas être pris au piège sous la Main Méca lorsqu'elle tombe, sinon vous serez écrasé !

The Mecha Hand curls up into a ball at cette peinture, puis frappe droit vers le bas et traverse le rebord en dessous. Pas cooll

CAUTION

Attention à la forme de poing de la Main Méca — elle peut détruire 7 blocs qui pourraient contenir des objets précieux !

The moment you see the first Star Coin, hurry and drop to its ledge. You've got to collect it before that Mecha Hand smashes the ground to bits!

As you ride along the Remote-Control Platform, jump up and collect the second Star Coin. Just be careful to avoid the Burners below!

Perform a flying squirrel jump from the Remote-Control Platform to reach the final Star Coin's high perch. If you're in need of a Super Acorn, score one by touching the Green Ring that lies before the third Star Coin, and then grab all of the Green Coins that appear.

TIP

Pour atteindre la troisième Soie d'Étoile à l'aide de l'Écureuil Volant, contrôle-te à gauche, et déplacez Mario vers le haut sur la droite. Sauter et mur sur le Pièce. Ouf !

Bowser Jr. doit être combattu bien au-dessus de l'aéroposée. Le morveux de petite taille lance des Bob-ombs depuis son véhicule-clown volant, puis vole bas et frappe les gros blocs sur lesquels vous vous tenez.

Chaque bloc que Bowser Jr. frappe avec ses gants de boxe se fissurera — si un Bob-omb explose au-dessus d'un bloc fissuré, il sera temporairement détruit !

Tôt ou tard, Bowser Jr. étendra l'un de ses bras mécaniques pour frapper Mario d'un point élevé. Évitez le coup, puis grimpez le bras et donnez à Bowser Jr. un bon poum! Méfiez-vous des Bob-ombs qu'il lance lorsque son bras est étendu. Piétinez Bowser Jr. trois fois pour obtenir le KO!

TIP

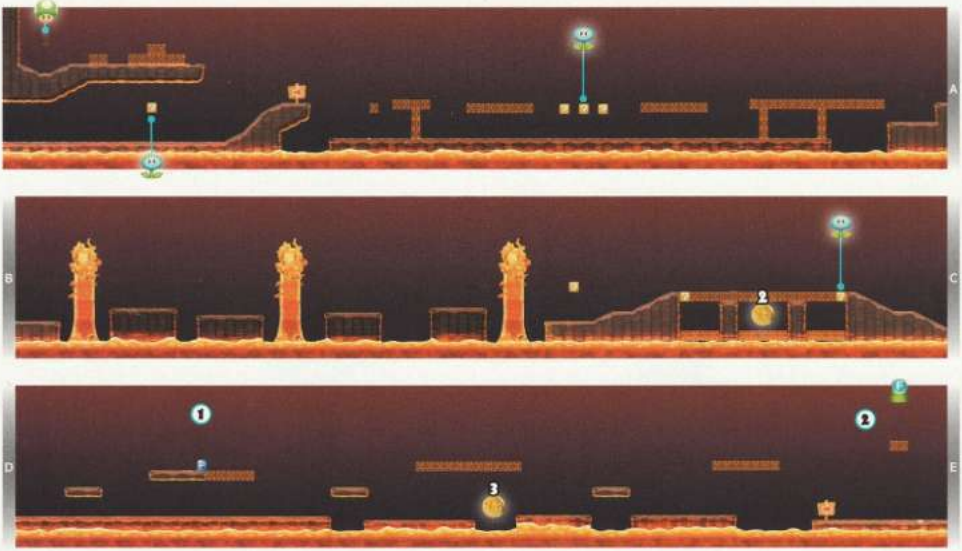
Vous pouvez aussi étourdir et lancer des Bob-ombs sur Bowser Jr. pour l'endommager.

NUAGES DE MERINGUE FINALE
BOARDING URE AIRSHIP

PEAE H'S CASE E

LOCATIONS			
Niveaux	Maisons Toad	Ennemis de la carte	Boss
6	Aucun	Mone	Bowser

primagames.com



STAR COIN 1

The first Star Coin sits on the low ground here, and is regularly dunked under the lava when the ledge lowers. Wait for the ledge to rise, then quickly dash across and collect the Star Coin before it sinks again.

CAUTION

Beware of those falling Bowser's Flames! They'll damage you and destroy Brick Blocks, but they won't harm enemies. (No fair!)

TIP

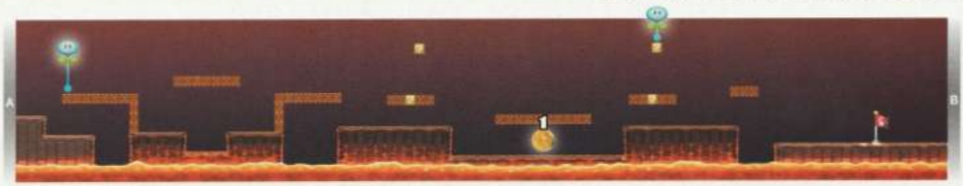
Transportez les ennemis gelés pendant que vous traversez ce stade, et ils vous protègeront des flammes de Bowser qui tombent!

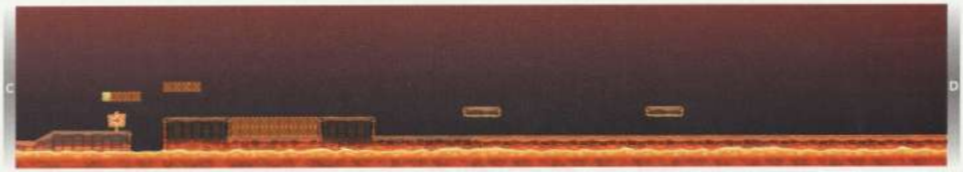
STAR COIN 2

The second Star Coin is surrounded by Brick Blocks. Ground pound through the top Brick Blocks to reach it, or simply wait for a Bowser's Flame to fall and destroy them. Quickly collect the Star Coin before another Bowser's Flame falls and destroys the lower Brick Blocks, or else the Star Coin will be much harder to collect!

Appuyez sur le P Switch ici, et les pièces seront brièvement transformées en blocs de briques. Avancez et sautez le long de ces blocs de briques, et vous pourrez rester sur la hauteur et éviter d'être plongé dans la lave ci-dessous lorsque l'avant-dernier rebord s'abaissera.

primagames.com





The final Star Coin is precariously placed here, in a shallow pit above the lava. Dropping into the pit to collect the Star Coin is risky—try freezing a Bony Beetle and throwing it at the Star Coin to collect it.

Appuyez sur l'interrupteur P au point 1, puis faites un long trait

tn tm vers ceci

tuyau de téléportation en hauteur. Vous devez bondir le long des blocs de briques temporaires et atteindre le tuyau de téléportation avant que les effets de l'interrupteur P ne disparaissent et que les blocs de briques ne redeviennent des pièces. Ce n'est pas facile, mais atteindre ce tuyau de téléportation en vaut la peine — il mène à la sortie secrète de ce niveau !

TIP

Flying Squirrel Mario can enter the overhead Warp Pipe that leads to the secret exit more easily with a flying squirrel jump.

TIP

Try spin jumping in midair while you sail across the longer gaps. It adds a little distance to your jumps!

Entrez dans le tuyau de téléportation en hauteur au point 2 pour atteindre cette sortie secrète. Complétez ce niveau en utilisant cette sortie secrète, et vous

déverrouiller celui de Peach Castle's niveau caché!

CHÂTEAU DE PEACH 1
METEOR HAIE D'EAU

Un nuage épais de cendres dangereuses vous poursuit tout au long de cette étape chaotique, alors ne perdez pas de temps et foncez sur l'ascenseur de capacité ici. Le radeau vous emportera vers l'avant à travers l'étape, mais seulement s'il n'y a pas trop de passagers. Éliminez rapidement les ennemis qui atterrissent sur le radeau, sinon il s'arrêtera!

NOTE

The numbers on the side of the raft tell you how many passengers can be carried. When th numbe tomber à zéro, the raft stops—hurry et démarrez those stowa Vays !

TIP

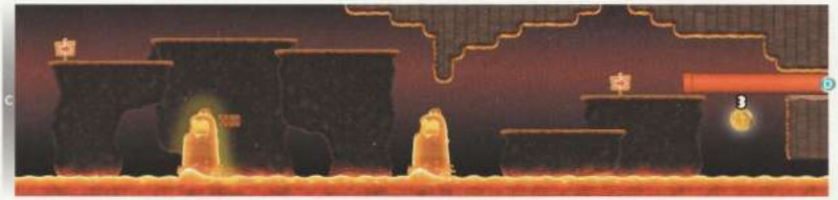
Use Koopa shells to quickly clear the raft of unwanted passengers. You can also freeze and throw enemies to achieve the same result!

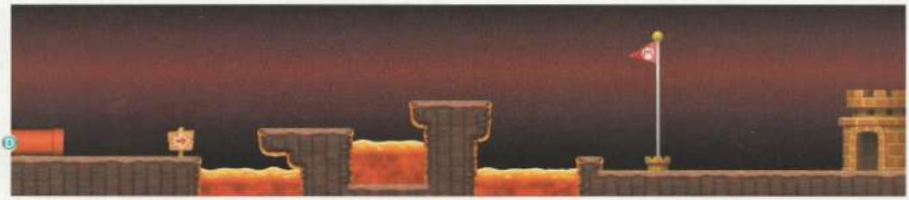
Jump onto the two Brick Blocks to the left of this first Star Coin, then jump up and bump a hidden Block above. Jump onto the hidden Block, and the two lower Brick Blocks will float upward, allowing you to leap across them and reach the Star Coin.

Attention ! Une troupe entière de Mini Goombas tombe sur le radeau ici, et chacun compte comme passager ! Les Mini Goombas ne peuvent pas blesser Mario, mais ils s'en prendront à lui et gêneront ses mouvements. Chaque fois que des Mini Goombas montent sur Mario, sautez autour et faites un salto arrière pour les vaincre rapidement ! Un coup de pied au sol les éliminera aussi.

Rebondissez sur un passager du radeau pour pousser le Bloc de briques élevé ici, qui fait apparaître un champignon 1-Up

Sautez sur la corniche ici, puis traversez le mur faux à droite pour découvrir un passage élevé qui est bondé avec des pièces, suivez le passage jusqu'à son extrémité et laissez-vous tomber par le trou pour atterrir près du radeau qui avance



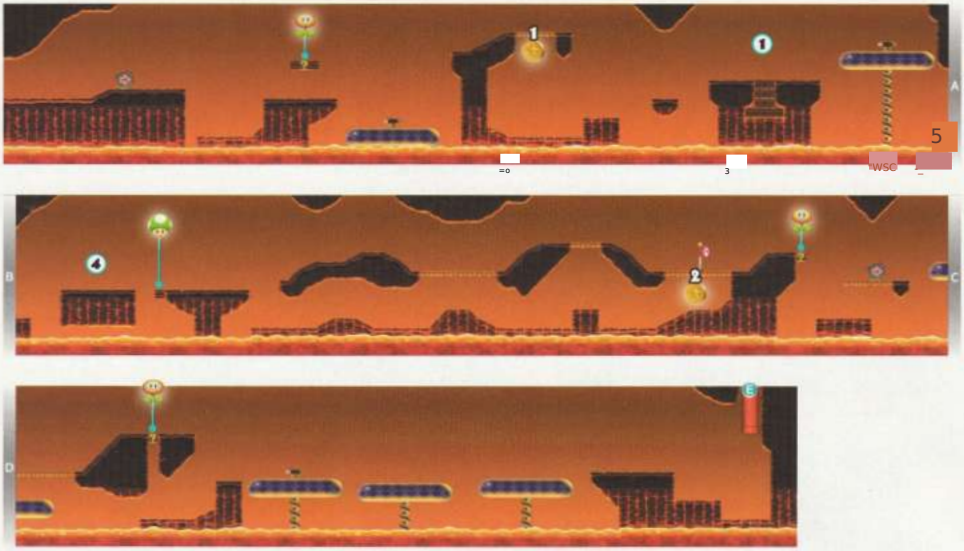


Tenez-vous sur les 7 blocs ici puis sautez contre le mur entre les petites corniches au-dessus, vous pourrez bondir jusqu'à un chemin secret au-dessus qui mène vers la deuxième étoile de pièce.

Hit the P Switch below the second Star Coin, and the Brick Blocks that surround it will briefly become Coins. Quickly jump up through the Coins and grab the Star Coin. If you wall jumped up to the secret path at Point 5, then you'll need to ground pound through the Brick Blocks to reach the P Switch instead.

Ride the raft to the end of the river to claim this final Star Coin. Hopefully that ash cloud isn't too close—you still need to jump up and escape through the Warp Pipe above!

PEACH'S CASTLE 2
MAGMA-RIVER CRUISE



Wait for the lava to begin to rise below the first Star Coin, then hop onto the Buzzy Beetles that are milling about underneath the Star Coin. As long as they're floating atop the lava, you can ride on Buzzy Beetles as if they were platforms. Jump up and grab the Star Coin when the lava rises high enough.

NOTE

Vous pouvez aussi rebondir simplement sur les Buzzy Beetles pendant que la lave est basse, et bondir vers la pièce étoile.

TIP

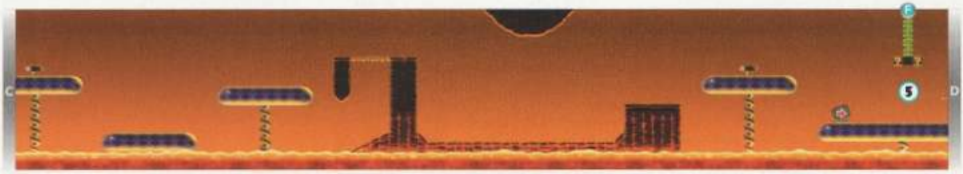
Mario Écureuil volant peut planer et utiliser un saut d'écureuil volant pour collecter la première étoile Cain et atterrir en sécurité sur la haute plateforme ci-dessus.

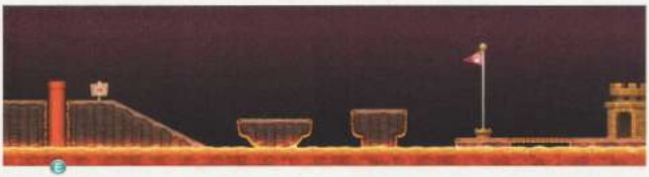
Laissez le Koopa sur la corniche ici seul et frappez le sol à travers les blocs de briques centraux pendant que la lave est basse. Sautez du trou après avoir écrasé les blocs de briques, puis assommez le Koopa et envoyez sa carapace dans le puits, en attendant à nouveau que la lave soit basse. La carapace rebondira entre les deux blocs de briques restants, vous attribuant tout un paquet de pièces !

Frappez les blocs de briques ici pour découvrir un interrupteur P, puis appuyez sur l'interrupteur pour faire apparaître beaucoup de pièces bleues — et aussi transformer les pièces normales à droite en blocs de briques. Sautez sur les blocs de briques en suivant les pièces bleues vers la droite, puis foncez à travers les petites fosses au-delà pour traverser rapidement cette zone avant que les blocs de briques ne redeviennent des pièces.

Assommez le Koopa sur cette corniche, puis lancez sa carapace sur le bloc Roulette voisin pour obtenir un objet aléatoire.

Assommez le Koopa près de l'interrupteur P au point 3, appuyez sur l'interrupteur P, puis portez la carapace du Koopa jusqu'au bloc de briques ici. Tapez le bloc noir avec la carapace pour faire apparaître un champignon 1-Up !





You've got no time to waste while going after this Star Coin. The moment you reach the lowers, drop into the low passage that leads to the Star Coin and dash toward the Star Coin with all speed. Jump over every obstacle on your way to the Star Coin—you can't afford to slow down!

TIP

Glissez le long des rampes courtes dans le passage qui mène à la deuxième Pièce d'Étoile pour gagner un peu de vitesse supplémentaire !

Sautez et frappez le Bloc caché qui se trouve entre les deux 7 Blocs ici. Une Pousse d'Haricot jaillira vers le ciel. Grimpez cette Pousse d'Haricot pour atteindre une zone secrète

The final Star Coin is hidden in this high area—climb the Beanstalk at Point 5 to get here. Run, jump, and bounce off the Flame Chomp up here while it pauses to spit out a fireball. If you time it just right, you'll bounce off the Flame Chomp and sail over to the Star Coin in one smooth move!

LE CHÂTEAU DE PÉCHÉ 3
RISING TES OF [LAVA

NOTE

This special stage appears on the World Map after you discover the secret exit in Peach's Castle 1—Meteor Moat. Flip back to page 191 and see that level's section for details!

Vous devez continuer à avancer pendant que vous grimpez ceci ce stade fou ! Stun le Koopa ici et lancez sa carapace sur le POW Block à proximité. La première étoile-pièce tombera à portée de main.

Hit the POW Block near Point 1 to make the first Star Coin drop nearby. Just leap up and grab it!

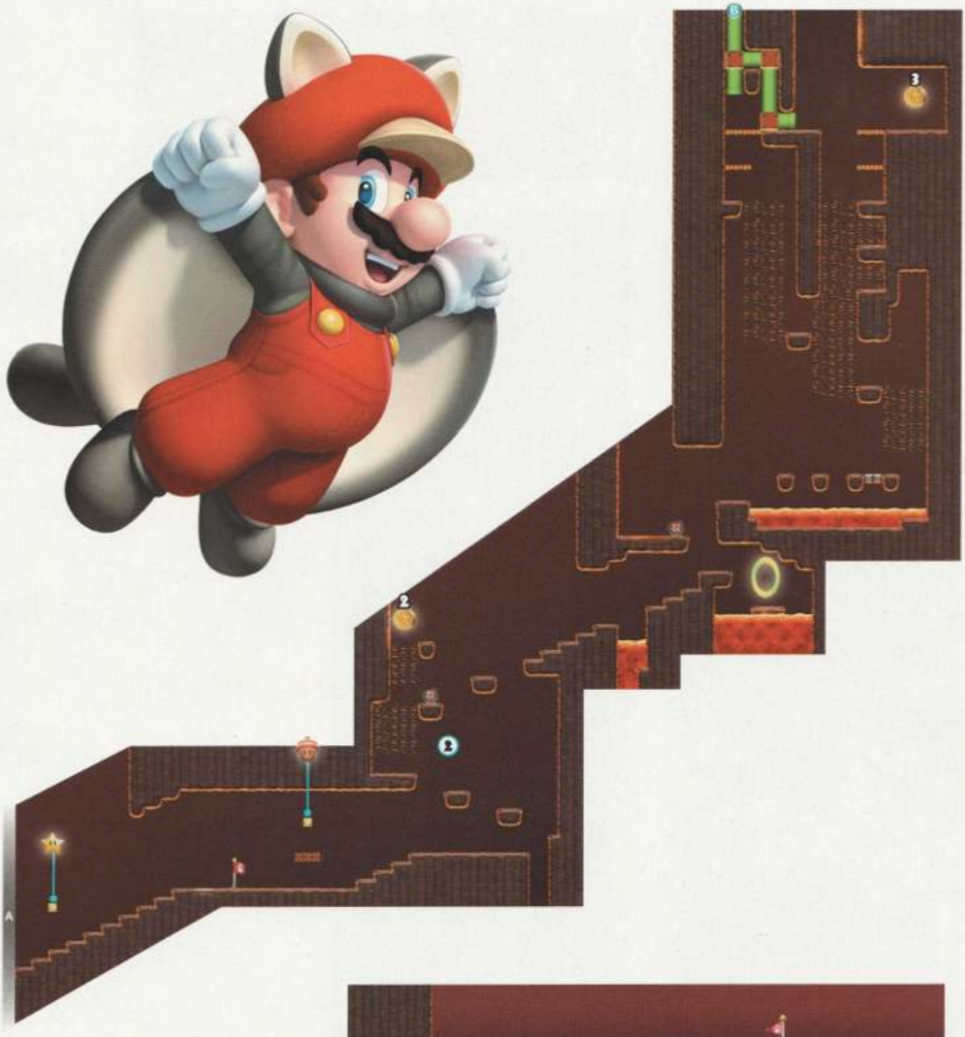
Montez les parois rocheuses ici pour continuer votre ascension, mais attention à ces Flammes de Bowser qui tombent !

The second Star Coin lies above the climbable wall here. Dodge Bowser's Flames as you maneuver up to the Star Coin.

The third Star Coin lies at the top of the cliffs. You must climb the central rock wall to reach this final prize. When big Bowser's Flames come falling at you during this climb, duck into the side nooks for safety.

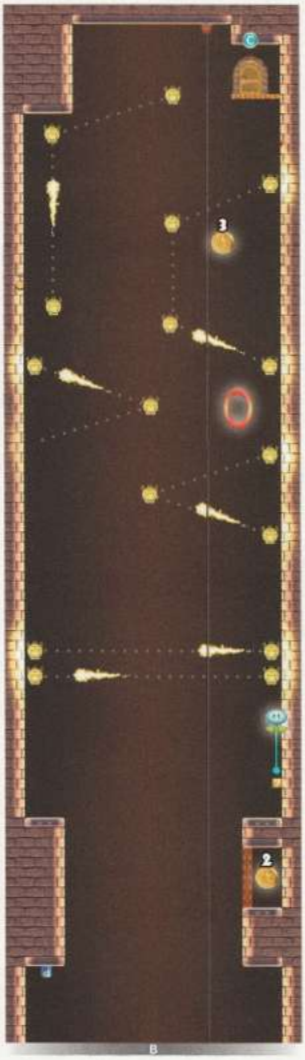
NOTE

No matter which Warp Pipe you enter at the top of the cliffs, you'll end up at the same exit. Les deux Warp Pipes lead to le seul et unique de ce stade Goal Pole.



CHATEAU DE PRINCESSE 4

FIREFALL CLIFFS



primagames.com

La lave continue de monter pendant que vous faites votre ascension finale jusqu'à Peach's Castle! Dépêchez-vous et sautez sur la Plate-Forme Limitée ici, et vous serez hissé encore plus haut, n'autorisez pas que des ennemis, pièces ou objets atterrissent sur la plate-forme — weight fera trop c'est arrêter!

NOTE

La Plate-Forme Limitée s'arrêtera aussi si vous sautez hors de celle-ci et descendra lentement si vous restez hors pendant trop longtemps.

TIP

Manœuvrez la plate-forme loin de la chute ennemis et objets — vous pourriez manquer quelques Pièces, mais il est plus important de continuer à grimper !

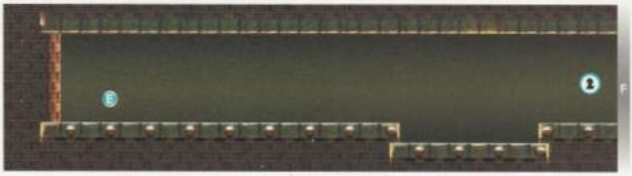
Évitez soigneusement les chocs électriques produit by les Stoppers Bowser près du première pièce d'étoile. Sautez selon les besoins pour les éviter pendant que vous vous élèvez vers le Étoile Pièce

Chargez-vous et appuyez sur l'interrupteur P pour transformer tous les blocs de briques au-dessus de vous en pièces. Si vous êtes réduit à Petit Mario, c'est la seule façon de passer ces blocs de briques agaçants !

La deuxième Étoile la pièce est scellée par des Blocs. mur de Brique Activez l'interrupteur P et l'autre côté de la tour pour tomber Les blocs de briques dans puis rapidement Jean au-dessus et collecter la pièce d'étoile

Il n'y a pas de astuce pour collecter le/la finale Étoile Pièce faites attention à éviter ceux des étourdisseurs Bowser lorsque vous montez à cela

LE CHÂTEAU DE PÊCHE
RED-HOT ELEVATOR RIDE



Attention ! Bowser Jr. vous poursuit tout au long de ce dernier niveau et tentera périodiquement de vous écraser avec son véhicule clown volant. Le petit garnement peut détruire des blocs de briques utiles lorsqu'il s'abat, ou faire tomber des plates-formes. L'impact entraînera également

serrer ceci stage's ponts, potentiellement envoyant Mario voler s'il est pris dans l'onde de choc !

NOTE

Vous ne pouvez pas blesser Bowser Jr, mais vous pouvez rebondir sur son véhicule clown.

NOTE

Platfc dommages que Bowser Jr. frappe dans la lave reviendra après un court moment

STAR COIN 1

Drop into a pit to claim this first Star Coin, then quickly wall jump up to safety before you hit the lava below.

STAR COIN 2

Trick Bowser Jr. into smashing through the Brick Blocks above the second Star Coin, then quickly drop down and snag it.

primagames.com

bo i: Envoyer Voir Sete Shes

Jump into the wall near this final Star Coin, and slide down to collect it. Immediately wall jump to safety afterward—assuming Bowser Jr. hasn't knocked the nearby platform into the lava!

TIP

If Bowser Jr. has knocked the platform near the third Star Coin into the lava, wait around on the solid ledge until it returns. Then go after that Star Coin again!

Évitez les énormes boules de feu rugissantes pendant que vous courez dans ce long couloir. Le combat final est imminent !

Oe

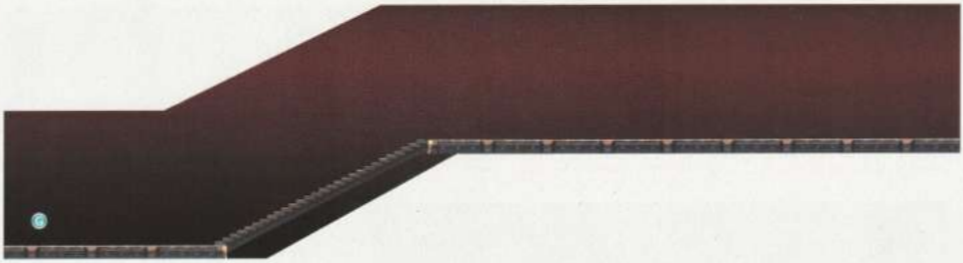
and slow as you dodge the fireballs in the passage that leads to the showdown against Bowser. You can't afford to lose a Power-Up here!

Le Roi de tous les Koopas, Bowser, attend Mario ici, esquivez les boules de feu de Bowser pendant ce combat classique, et attendez que le tyran prenne son envol. Avancez rapidement devant Bowser au moment où il devient aérien, puis sautez sur le géant | Changez derrière lui pour faire tomber le pont et envoyer le grand Koopa plonger dans son destin !

TIP

Mario can also defeat Bowser from a safe distance by hitting him with 30 fireballs. Ice Mario can slow Bowser and stop his fireball attacks with iceballs.

LE Château de Peach FINALE [iH



Mais attends, ce n'est pas encore fini ! Bowser devient enchanté par Magikoopa, grandissant véritablement monstrueux en taille ! Continue à esquiver ses gigantesques boules de feu en attendant l'apparition du Bowser Jr. dans son véhicule volant en carrose clownesque et abaisse-toi vers toi en bas. Écrase Bowser Jr. après qu'il se soit écrasé, puis prends le contrôle de son véhicule !

CAUTION

Attention aux Bob-ombs que Bowser Jr. lance depuis son véhicule clownesque.

S'envole en hauteur dans le véhicule clownesque de Bowser Jr.

puis traversez Bowser et écrasez-le en appuyant le ZR Bouton (ou en secouant votre télécommande Wii). Prenez ça !

TIP

Mario de feu peut aussi vaincre Bowser en le frappant avec 180 boules de feu. Chaque 60 boules de feu équivaut à un coup de véhicule clownesque Junior !

Bowser se replie après avoir été projeté et commence à tourner après vous, Accélérez jusqu'au plus à gauche, puis faites demi-tour et accélérez vers la droite, en glissant sous la carapace du Roi Koopa lorsqu'elle s'élève dans les airs. Continuez à courir vers la droite jusqu'à ce que la carapace de Bowser prenne à nouveau son envol, puis changez de direction et passez-la à nouveau pendant qu'elle est en l'air. Bowser sera

puis émerge de sa carapace, plus en colère que jamais !

Bowser crache des boules de feu dans le ciel après être sorti de sa carapace — assurez-vous de ne pas être brûlé par aucune d'entre elles lorsqu'elles retombent brutalement ! Esquivez les boules de feu qui tombent pendant que vous attendez le réapparition de Bowser, puis cherchez à l'écraser à nouveau et à voler son véhicule clownesque comme auparavant. Écrasez Bowser trois fois avec le véhicule clownesque de Bowser Jr., et le Roi Koopa sera enfin mis hors d'état !

NOTE

Congratulations, you've beaten Story Mode! Or have you? Beating Bowser actually unlocks a whole new zone: Superstar Road. Read on for more maps and strategies on these super-challenging stages!

NOTE]

Now that you've "beaten" Story Mode, you'll be able to save your progress at any time from the World Map menu. Handy!

PEACH'S FINALE DU CHÂTEAU
THE FINAL BATTLE

SUPERSTAR [ROUTE

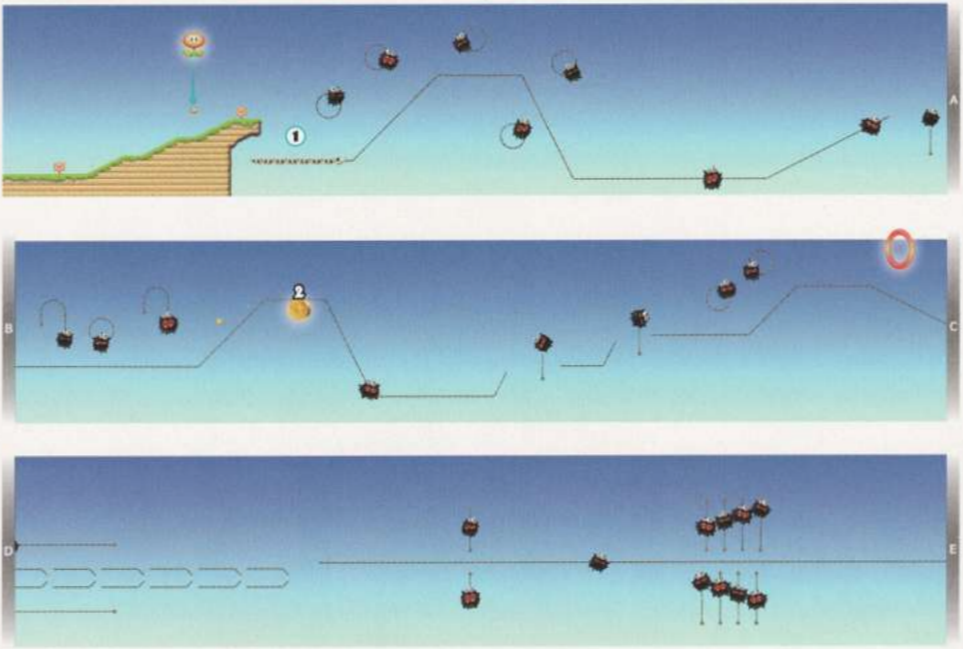
LOCATIONS			
Levels	Maisons Toad	Cartes Ennemis	Boss
9	rl	Aucun	Mone

NOTE

Clear Peach's Castle to unlock Super-

route star, mais soyez averti—le facteur de défi est réglé à un niveau record sur ces niveaux secrets!

primagames.com



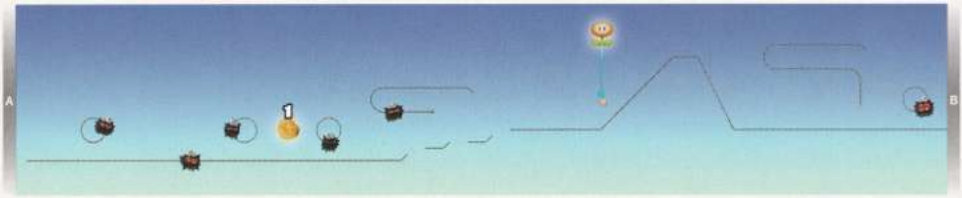
NOTE

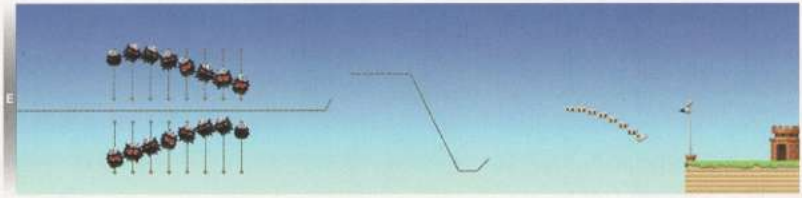
Trouvez les trois étoiles pièces sur chaque étape Acorn Plains pour déverrouiller ce niveau spécial.

Le Spine Coaster fait son retour triomphal ! Montez ici même et préparez-vous pour une course sauvage.

Il n'y a rien de spécial à faire pour collecter la première Star Coin — sautez simplement entre deux Fuzzies et saisissez-la en passant à toute vitesse.

primagames.com

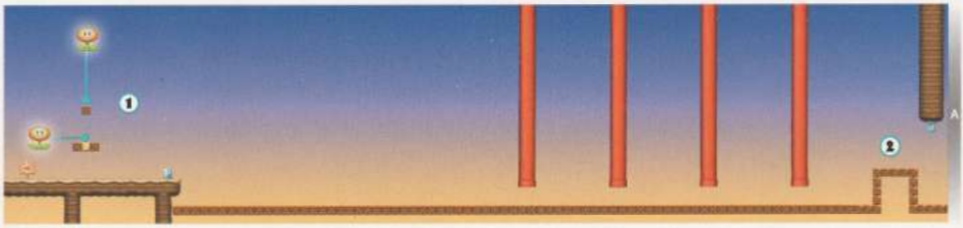


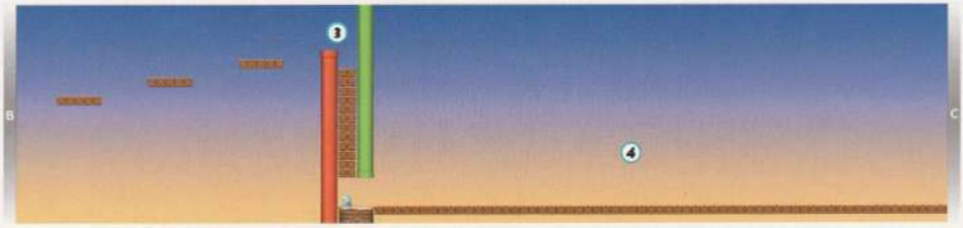


Ne vous laissez pas tromper par la deuxième étoile. Ne peut pas l'atteindre au premier trajet au-delà de la Star Coin. Alors que le Spine Coaster descend la prochaine pente, la Star Coin se déplacera vers une nouvelle position. Sautez et attrapez-la tant que vous en avez la chance.

La troisième pièce Star Coin se déplace sur une piste derrière le Spine Coaster ici. Allez simplement debout près du dos du Spine Coaster et récupérez la Star Coin avant qu'elle ne s'éloigne.

ROUTE SUPERSTAR 1
SPINE-TINGLING SPINE COASTER





NOTE

atteindre chaque Trouver tous les trois pièces étoiles sur ETE Layer-Cake Desert pour

Sautez et frappez un bloc caché au-dessus du bloc ? pour obtenir une fleur de feu. Maintenant, touchez le P Switch voisin et commencez votre course folle à travers ce stage fou !

Courez droit devant les plantes-Piranha pendant que vous vous dirigez vers le second P Switch, qui est situé ici. Sautez et appuyez sur le P Switch sans rompre votre élan,

nore

Vous devez activer chaque P Switch en traversant ce stage, sinon les blocs de briques redeviendront des

Pièces et vous devrez fa!!!

TIP

Si vous avez du mal avec ce niveau, attrapez Nabbit pour obtenir une P-Acon au. Ce niveau est bien plus facile lorsque vous jouez avec Mario Écureuil Puissant !

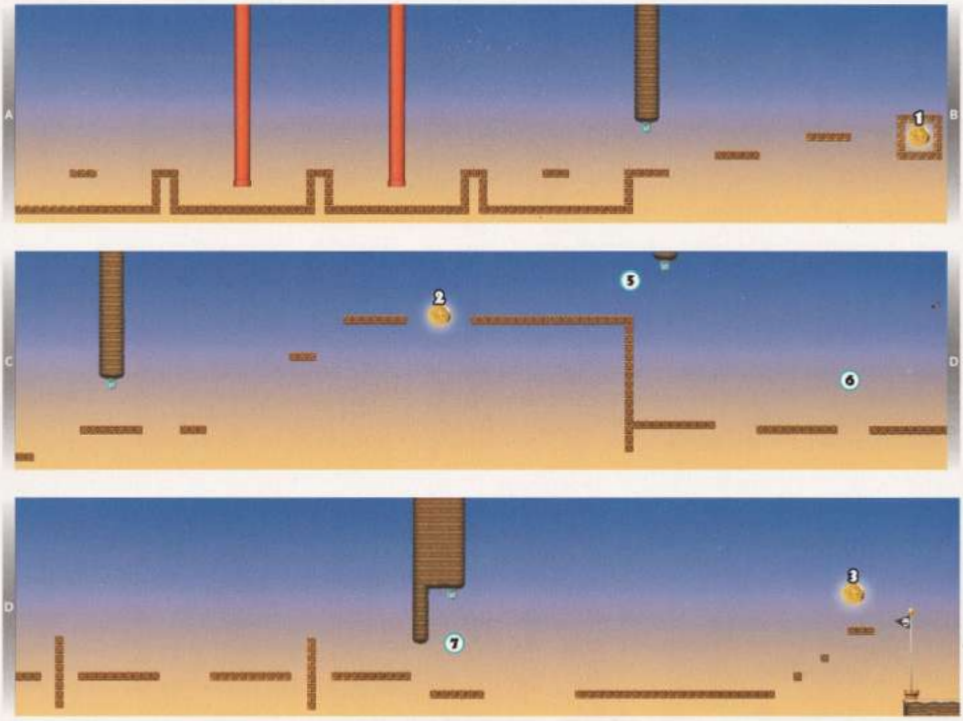
Leap up the Brick Blocks after hitting the third P Switch. As you jump over the Star Coin here, perform a ground pound and smash through the Brick Blocks to claim the Coin. Immediately jump out and continue leaping up the Brick Blocks.

Sauter par-dessus la plante Piranha ici, puis tenez-vous sur la haute pile de blocs de briques. Laissez les blocs de briques revenir à des pièces, et vous tomberez jusqu'à un autre P Switch. Reprenez votre course dès que vous atterrissez !

Soit écrasez et donnez un coup de pied au premier Koopa ici pour envoyer sa carapace voler vers les nombreux Koopa-

pas à l'avance, ou tapez rapidement sur le bouton de dash pour lancer des boules de feu et vaincre tous les Koopas en avançant sans cesse. Donner un coup de pied dans la coquille Koopa prend un peu plus de temps, mais vous gagnerez quelques vies supplémentaires en échange!

primagames.com



If necessary, pause near the second Star Coin and wait until the Koopa Paratroopa below the Star Coin is flying upward. Then jump out and collect the Star Coin. Hold the jump button so that you bounce off the Paratroopa after collecting the Star Coin and bound over to the Brick Blocks on the right.

Rebondissez sur une autre Koopa Paratroopa ici pour atteindre l'interrupteur P en hauteur.

Les blocs de briques mobiles ici rendent ce segment assez difficile. Dévale rapidement dessus sans rompre le rythme après avoir activé l'interrupteur P au point 5. Sautez depuis l'extrémité de chaque plate-forme pour franchir les écarts et atterrir sur la plate-forme suivante.

Freinez et faites un saut mural jusqu'à l'interrupteur P en hauteur ici, beau travail — le poteau d'arrivée est juste devant !

Pause on the final Brick Block before the Goal Pole and listen to the sound of the P Switch music. Jump from the Brick Block just as the music is about to end, so that you land on the Coins ahead when they revert back to Brick Blocks. Now jump up and claim that final Star Coin!

CHEMIN SUPERSTAR 2
RUN FOR (fr

NOTE

Trouver les trois étoiles sur chaque niveau Sparkling Waters pour déverrouiller ce niveau spécial.

Un poisson lourd nommé Cheep Chomp émerge de la grotte ici, affamé d'héros. Cheep Chomp vous poursuit tout au long de ce niveau et peut vous engloutir d'un seul coup, alors restez loin de ces mâchoirs ! Si vous êtes assez courageux pour glisser dans

Cheep la grotte de Chomp, vous pouvez découvrir

un Bloc caché qui contient un Champignon 1-Up,

TIP

Use fireballs to defeat Cheep Chomp. He'll return after a short time, so be ready to fry him again!

TIP

Use Penguin Mario, or bring any Baby Yoshi dans cette st ge, to make matters plus facile !

CAUTION

Cheep Chomp peut détruire des Blocs utiles. Attirez-le loin des Blocs que vous souhaitez toucher !

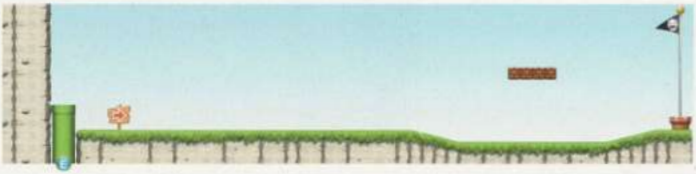
STAR COIN 1

A quartet of Urchins guards the first Star Coin. Defeat them with fireballs, or lure Cheep Chomp into swimming into them for you—the big fish will defeat any enemy it touches! You can also try to swim between the Urchins, but it's far more challenging.

mb

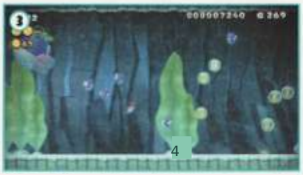
Trompez Cheep Chomp pour vaincre certains oursons qui forment ici un mur afin que vous puissiez nager au-delà. Ou simplement brûlez les Oursons avec quelques boules de feu.

et dégagez votre propre chemin. Utilisez ces mêmes astuces pour franchir le mur de Cheep Cheeps que vous rencontrez un peu plus loin, après cette peinture.



STAR COIN 2

The second Star Coin floats up and down across the stage here. Carefully collect the Star Coin as you avoid Cheep Chomp and the nearby Urchins.



Attention ! Une bande de Spiny se dirige vers vous lorsque vous atteignez ce point ! Ces petits poissons vous poursuivront tout comme Cheep Chomp, alors faites de votre mieux pour les éviter, ou les vaincre rapidement avec des boules de feu.

TIP

Lure Cheep Chomp into defeating the Spiny Cheep-Cheeps for you!

STAR COIN 3

Take out the two Urchins that guard this final Star Coin with fireballs, or trick Cheep Chomp into gobbling them up. Then simply swim over and grab the Star Coin.

ROUTE SUPERSTAR 3
SWIM FOR YOUR LIFE!

NOTE

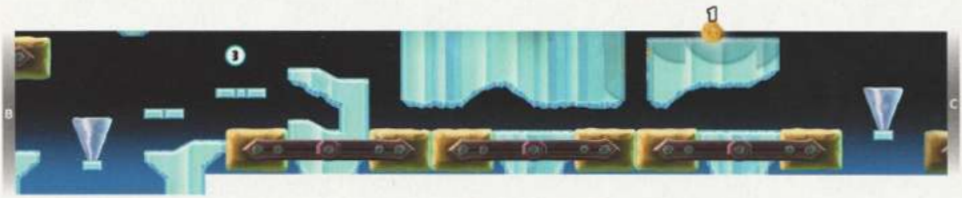
Find all three Star Coins on every Frosted Glacier stage to unlock this special level.

Bond par la paroi vers cette zone cachée et collectez un champignon 1-Up du bloc ? que vous découvrez ici.

Utilisez un saut d'écureuil volant pour atteindre le Blocs de briques ici. Vous pouvez aussi sauter sur le Marteau Oscillant sous les blocs pour atteindre cette zone, mais c'est plus risqué,

Étouffez le Koopa sur la glace ici, puis lancez sa carapace vers la droite pendant que le Marteau Oscillant en dessous se balance vers la gauche. Si vous ordonnez le timing juste, la carapace vaincra tous les Koopas en dessous, vous attribuant une vie supplémentaire !

primagames.com



La première Étoile la glace ici, Saut mural entre les lammes Swingin ci-dessous pour glisser derrière the ice atteindre la Pièce Étoile. La Pièce est cachée derrière

Entrez dans le Pipe de Warp au point 4 pour atteindre la grotte secrète où se trouve la deuxième Étoile

Pièce est cachée, 'Appuyez sur l'interrupteur P vers le bas ici pendant que le Marteau Oscillant se balance vers la gauche, traversez rapidement la grotte et faites un saut d'écureuil volant pour atteindre la Pièce Étoile élevée, avant que les Pièces près de l'Étoile ne se transforment en Blocs de Brique

Utilisez un saut d'écureuil volant pour atteindre la dernière Pièce Étoile, qui flotte très haut près du dernier Warp Pipe. Posez-vous sur le marteau suspendu ci-dessous après avoir collecté la Pièce Étoile et utilisez-la pour atteindre le Warp Pipe voisin, qui mène à

level's sortie

En tant que Mario Écureuil Volant, laissez tomber et planez vers le Warp Pipe bas ici. Utilisez un flying saut d'écureuil pour atterrir sur le Warp Pipe, puis entrez.

ROUTE SUPERSTAR 4
HAMMERSWING GWVERNS

NOTE

Find all three S r Pièces sur avery ge
Soda Jungle sta pour déverrouiller ceci
special level.

Accrochez-vous sous le Bloc 7? ici et ramassez les pièces dans la grotte cachée. Puis frappez le Bloc ? et obtenez le Power-Up alors qu'il roule sur la colline

As Flying Squirrel Mario, glide to the low ledge beneath the first Star Coin. Be careful not to hit the circling Boos when you land, then jump up through a gap in the Boo circle and grab the Star Coin.

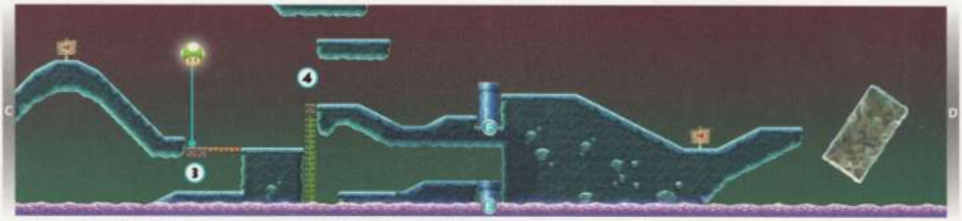
Glissez le long du Tuyau ici, en collectant des Pièces au fur et à mesure. Saut contre le mur vers la droite, en passant le Tuyau supérieur alors que la Plante Piranha ne dépasse pas,

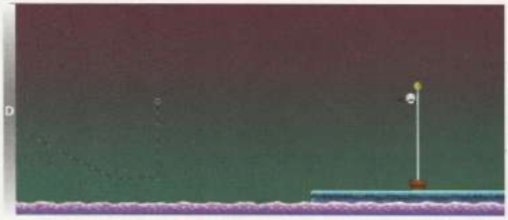
Carefully jump through a gap in the Boos that encircle the second Star Coin, aiming to land on the spinning platforms near the Star Coin. Collect the Star Coin without falling from the platforms, then jump and wall jump between them as needed while you're slowly ferried along the track to the right.

Glissez des plates-formes qui entourent la deuxième Pièce d'Étoile pour atteindre le sol ici. Puis sautez vers le haut et frappez les Blocs de Brique au-dessus pour découvrir un 1-Up caché

Frappez le Bloc de Brique ici avec une Bibasse au sol pour faire pousser une Rebouillotte vers le Boue Poison. Descendez l'Échelle de Haricot et sautez vers la droite pour passer à travers un mur fantomatique et découvrir un Tuyau Warp caché !

primagames.com





La dernière Étoile Monnaie est conservée dans une caverne souterraine — entrez dans la tuyère cachée au point 4 pour y accéder, faites des sauts contre les murs entre les gros blocs qui glissent sur la piste, en sautant pour attraper l'Étoile Monnaie en passant.

ROUTE SUPERSTAR 5
PLAQUES TOURNANTES OF DOOM

NOTE

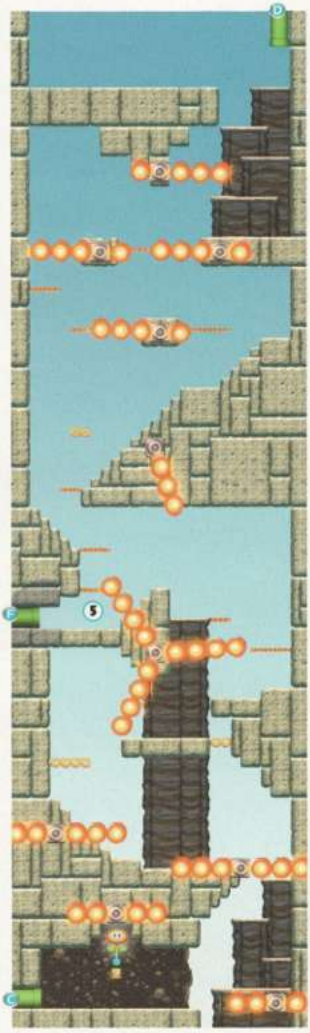
Trouvez les trois pièces d'étoile sur chaque étape des Mines Rock-Candy pour débloquer ce niveau spécial.

Either dash past the Huge Fire Bar here après qu'elle a balancé passé, ou tenez-vous sur un Bloque Donut jusqu'à ce qu'il tombe puis saute rapidement du Donut Block pour atteindre le sol solide.

STAR COIN 1

Une grande barre de feu tourne autour de la première étoile Cain. Sautez par-dessus la grande barre de feu et attrapez la star Cain, puis sautez rapidement hors du puits avant d'être brûlé

Stun Koopa ici et lancez sa coquille sur le bloc de briques à droite pour faire sortir un champignon 1-Up. Magnifique !



Accroupissez-vous sur les blocs Donut ici pendant que la grande barre de feu passe, puis sautez rapidement vers le haut et sortez du trou pour être-

nominalement "fare" vous tombez,

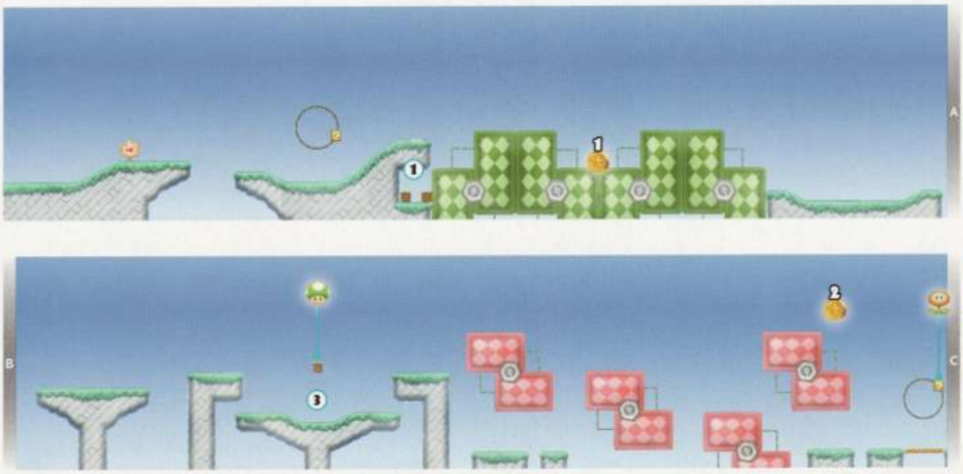
Sautez dans le gouffre ici et tombez pour passer à travers le faux mur à gauche. Vous atterrissez dans une grotte cachée qui abrite une conduite Warp.

Enter the Warp Pipe at Point 4 to reach this secret cavern, where the second Star Coin is kept. Jump onto the central fence, then climb around to avoid the rotating Huge Fire Bars as you move toward the Star Coin.

Parcourez un faux mur ici pour découvrir une conduite Warp cachée qui mène à une zone secrète.

Enter the hidden Warp Pipe at Point 5 to discover this secret cavern, where the third Star Coin is kept. Run along the ground floor, following the clockwise rotation of the central Huge Fire Bars as you jump up to the Star Coin.

ROUTE SUPERSTAR 6
IRLANDE BEAR CLIFFS



NOTE

Trouvez les trois pièces étoiles sur chaque niveau des Nuages de Meringue pour débloquer ce niveau spécial.

Étourdissez un Koopa et lancez sa coquille de sorte qu'elle rebondisse entre les deux blocs de pierre ici. Vous gagnerez plein de pièces. Vous pouvez aussi simplement appuyer fort sur le sol les blocs de pierre, et maintenir la pose de pression au sol lorsque vous atterrissez sur le bloc de pierre de gauche pour amasser les pièces sans utiliser de coquille,

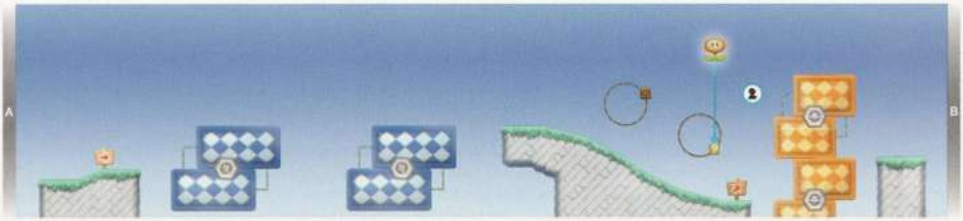
Lâchez et récupérez prudemment ce bas « Star Cain », puis faites un saut mural entre les monteurs-lisses pour échapper avant qu'ils ne vous écrasent.

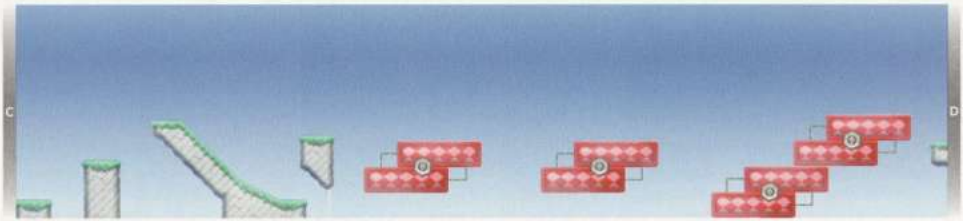
Lakitu arrives as you this

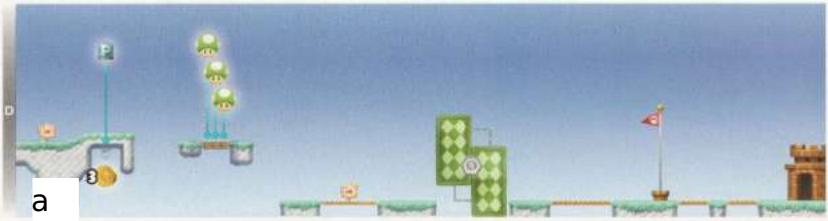
Sautez sur les monteurs-lisses orange à droite afin de pouvoir écraser Lakitu et prendre possession de son nuage !

Frappez un bloc caché ici pour marquer un champignon 1-Up secret. Génial !

primagames. com







a

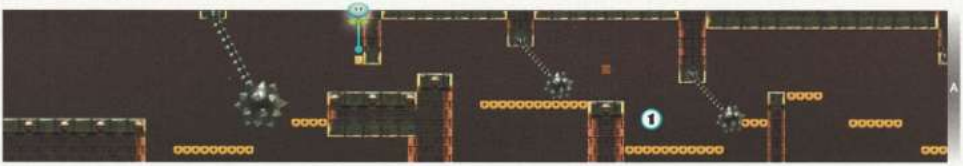
Sautez d'abord les élévateurs glissants roses pour obtenir la deuxième pièce d'étoile, mais méfiez-vous de ces Lakitus agaçants ! Il est plus facile d'obtenir cette pièce d'étoile en flottant simplement jusqu'à elle dans un nuage de Lakitu volé

TIP

Une fois que vous êtes flying haut dans l'un de dans les nuages de Lakitu, lancez des boules de feu pour vaincre les autres Lakitus plus facilement. Sautez ensuite dans leurs nuages pour rester en l'air !

La troisième étoile est partiellement cachée derrière un mur faux ici — vous pouvez à peine voir le bas émerger Robez un nuage de Lakitu et foncez pour récupérer ce dernier prix

SUPERSTAR ROAD 7+
LAKITU! LAC LAKITU!



NOTE

Find all three Star Coins on every Peach's Castle stage to unlock this special level.

Ceci est l'une des étapes les plus difficiles du jeu, nécessitant un timing expert. Passez les deux premiers Spinners pour arriver à ce point. Sautez sur le bloc Donut le plus à gauche ici pour l'empêcher de tomber pendant que vous attendez que le Spinner proche se balance vers la gauche, puis traversez rapidement et sautez sur les blocs Donut à droite.

CAUTION

Sois prudent du Bony Coléoptères dans cette étape. Écrasez-les pour les étourdir, mais seulement lorsque leurs pointes ne dépassent pas. Vous pouvez aussi vaincre les Coléoptères Squelettiques en les gelant avec des boules de glace puis en les frappant au sol.

TIP

Jump while standing atop the many Donut Blocks in this stage to prevent them from falling.

Faites ce qui suit pour survivre à cette traversée traîtresse des Spinners:

1. Faites une dash devant le premier Spinner pendant qu'il oscille vers la droite

2. Rejoignez le premier Spinner pour éviter que le second Spinner ne se balance vers la gauche.

3. Passez le deuxième Spinner pendant qu'il se balance vers la droite.

4. Revenez vers le deuxième Spinner pour éviter que le troisième Spinner ne se balance vers la gauche,

5. À ce stade, vous pouvez tenter la première pièce d'étoile (voir cette section pour

6. Dash passé le troisième Spinner juste avant qu'il change de direction et se balance vers la droite. (Vous pouvez traverser en dashant directement les petits intervalles entre les blocs Donut ici.)

7. Faites une pause avant d'atteindre le dernier Spinner (si nécessaire) et passez-le après qu'il se soit balancé vers la droite

STAR COIN 1

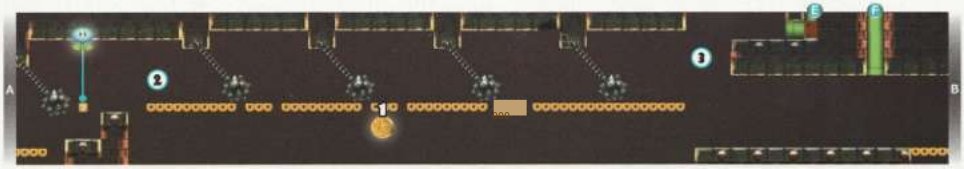
There are three Donut Blocks above the first Star Coin. Stand on the left Donut Block and the nearby Spinners won't touch you. Allow the left Donut Block to fall so that you collect the Star Coin, then quickly jump off the falling Donut Block before you fall too far.

Sauter depuis les blocs Donut ici et faire un wall jump à travers l'ouverture du plafond pour découvrir une pièce secrète !

STAR COIN 2

The second Star Coin is kept in a secret room—wall jump through the ceiling at Point 3 to get here. Wait for the Spinners to swing to the right, then quickly move toward the center of the room. Pause on the left side of the central platform while the Spinners swing by, then jump onto the central platform and crouch. Wait until the Spinners swing to the left again, then quickly jump up to the ? Block on the room's right side. Collect the Super Star from the ? Block, then leap over and grab the central Star Coin.

WALKTHROUGH: SUPERSTAR ROAD



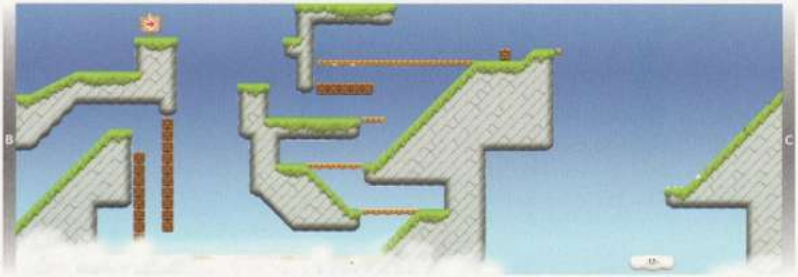
Deux Spinners présentent un dan- dangereux obstacle ici. Saut passer après le Spinner gauche a balance à gauche. Pause sur la rangée la plus élevée de Blocs Donut et sautez sur place au-dessus du Bloc Donut central pendant que les Spinners se déplacent près. Progressez après que le Spinner droit se balance vers la droite.

Sautez par-delà le Spinner ici après qu'il a pivoté vers la gauche. Cela aide à étourdir ou vaincre le Bony Beetle à proximité pendant que vous attendez votre chance de sauter.

Passer ce gigantesque Spin- ner n'est pas une mince affaire. Sautez sur le premier Bloc Donut isolé à gauche du Spin- ner, et attendez que le Spinner passe vers la gauche. Immédiatement, sautez sur les Blocs Donut à droite après que le Spinner est passé, en direction d'un terrain plus élevé.

Spinner swings to the right, then ... the high ? Switch to make a curved floor of pink blocks appear below. Drop onto the pink blocks and dash to the right, crouching at the bottom of the curve to avoid the Spinner as it swings past to the left. Then quickly jump up the pink blocks, and wall jump off the solid ledge they lead to. You'll bound up to the Star Coin—now hurry and leap to solid ground!

SUPERSTAR ROAD 84 $



NOTE

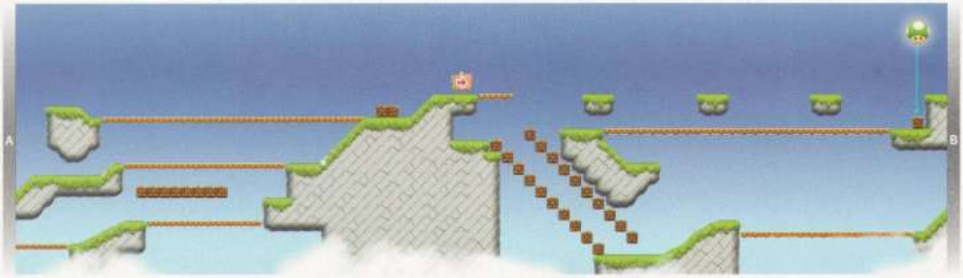
Trouvez les trois Etoiles sur chaque niveau de Superstar Road pour déverrouiller ce niveau final. Ne vous inquiétez pas — c'est bien moins difficile que le Château Pendule !

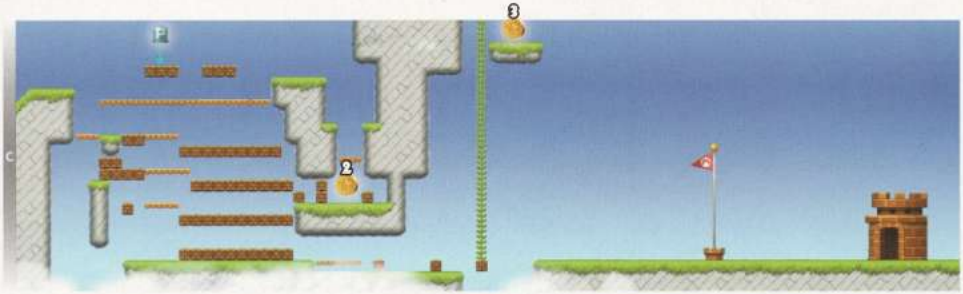
Éblouissez le tout premier Koopa de ce niveau, puis pied/donner un coup ouin, La carapace vaincra le Goombas en dessous, et percera aussi les blocs de briques, ouvrant un chemin vers la première Étoile.

Envoyez une Carapace Koopa en vole autour de la zone près de la deuxième Étoile. Frappez les blocs de briques du haut pour découvrir un P-Switch, puis appuyez sur le P-Switch pour convertir les blocs de briques environnants en pièces, et vice versa

Si vous chronométrez son combat, la carapace écrasera à travers le bloc de brique inférieur qui bloque l'Étoile. Puis foncez vers l'Étoile, et crouch pour rester/supprimer en passant par les blocs restants et collecter l'Étoile. (Petit Mario peut simplement passer par l'ouverture.)

primagames.com





La troisième pièce étoile semble inaccessible sur son rebord élevé, mais bien sûr, il existe un moyen astucieux de l'atteindre. Utilisez une coquille Koopa pour détruire les blocs de briques trouvés bien plus bas que la pièce étoile. Un haricot magique va pousser du bloc de briques sur la droite Savourez le moment pendant que vous gravissez le haricot magique et collectez votre dernière pièce étoile.

TIP

Vous pouvez simplement porter une coquille Koopa jusqu'aux blocs de briques sous la troisième pièce étoile et la lancer sur les blocs de briques pour découvrir le Ptérodactyle?

NOTE

Pat yourself on the back—you've *completely* beaten Story Mode! But have you tried all of the other game modes yet? Read on to learn more about them!

ROUTE SUPERSTAR 9
FOLLOW THAT HÉLI!

EXTRA MODES

TE DÉFIS A CK

Épreuve Time Attack

Difficulté: v7

Objectif : atteindre le but en 35,00 ou moins.

Les défis Time Attack commencent facilement avec cet essai d'entrée. Foncez simplement à travers le niveau simple aussi rapidement que que vous pouvez, en sautant par-dessus ennemis et obstacles (ou en passant un-sous eux, dans le cas des Koopa Paratroopas). Vous ne devriez pas avoir beaucoup de difficultés à atteindre le but dans le délai imparti.

NOTE

Il suffit d'obtenir le Bronze dans chaque Défi pour débloquer le prochain Défi.

Course rapide d'Acorn Plains

Difficulté : 77

Objectif : atteindre le but en 70,00 ou moins.

Cette Time Attack se déroule sur la voie d'Acorn Plains — Histoire Mode's tout premier stage. Continuez simplement à dash en sautant par-dessus des ennemis et des obstacles, tout comme lors de l'épreuve Time Attack. Une course presque parfaite est nécessaire pour obtenir l'or, alors n'hésitez pas !

NOTE

Il n'est pas nécessaire de collecter des pièces et des pièces étoiles pendant votre sprint à travers les Défis Time Attack.

primagames.com

Tout droit

Difficulté : 1717

Objectif : atteindre le but en 40,00 ou moins.

Le facteur de défi s'accentue un peu dans ce Time Attack — mais ce n'est pas insurmontable. Essayez de rester sur les hauteurs tout au long de cette course, et vous éviterez la plupart des obstacles. Ne vous arrêtez pas tant que vous n'atteignez pas le Poteau d'Objectif!

Fonce désert des Yeux de Pierre

Difficulté : 1777

Objectif : atteindre le but en 80,00 ou moins.

Ce Time Attack se déroule sur le premier étage du Désert Layer-Cake, Zone Stone-Eye. Le sable mouvant va ralentir—ici, mais vous avez tout le temps d'atteindre l'objectif. Faites de votre mieux pour éviter le sable mouvant lorsque c'est possible, et sautez rapidement pour manœuvrer à travers le sable à chaque fois que vous y tombez.

TIP

Tournez en l'air pour prolonger vos sauts et aider à éviter le sable mouvant.

Le Ballet des Boo

Difficulté : 1,797

Objectif : atteindre le but en 40,00 ou moins.

Cette scène effrayante vous fait courir à travers plusieurs anneaux de Boos qui tournent. Vous ne pouvez toucher même pas un Boo, car vous incarnez Petit Mario. Parfois, vous devrez sauter à travers les Boos, et d'autres fois vous pouvez simplement continuer à courir sur le sol en passant entre eux. Le niveau est difficile, mais il n'est pas très long, alors n'abandonnez pas!

Le rappel du Boo-Ballet

Difficulté ☆☆

Objectif : Atteignez l'objectif en 40,00 ou moins en étant en Mini Mario.

Vous pensiez avoir laissé ces Boos derrière vous ? Pas question ! (D'ailleurs, derrière vous est le pire endroit pour les Boos.) C'est exactement le même niveau que Le Boo Ballet, mais cette fois, vous devez éviter les Boos tournoyants en Mini Mario. Vous pourriez penser que cela rendrait les choses plus faciles, mais les sauts flottants de Mini Mario augmentent en fait la difficulté. Essayez de traverser des anneaux entiers à chaque saut—c'est le moyen le plus rapide d'atteindre la fin !

Patinage sur stalactites

Difficulté : 7.77.7

Objectif : Atteignez l'objectif en 100,00 ou moins.

Sprintez devant une multitude d'ennemis et de stalactites en traversant ce niveau glacial. Si cela vous semble familier, c'est parce que vous avez déjà visité cette caverne glacée en explorant le Glacier Givré en mode Histoire. Courez simplement à travers la caverne sans vous arrêter pour éviter les stalactites qui tombent et atteindre le tuyau de téléportation au fond en un temps record.

Ruée des Huckit

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Vainquez tous les crabes Huckit et atteignez l'objectif en 85,00 ou moins.

Chaque crabe Huckit doit être écrasé pendant que vous sprintez dans cette attaque chronométrée unique. Méfiez-vous des rochers lancés par les crabes Huckit, et ajustez la longueur de vos sauts selon les besoins pour vous assurer que d'atterrir sur chacun d'eux. Vainquez chaque crabe Huckit avec des sauts écrasants en continuant à sprinter.

primagames.com

Mini Montagnard

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Atteindre l'anneau d'objectif en 100,00 ou moins sans toucher le sol en forme Mini Mario !

Vous devez rester au-dessus du sol en gravissant la montagne dans cet important Time Attack ; Heureusement, Mini Mario peut flotter sur une bonne distance après chaque saut, ce qui rend les choses un peu plus faciles. Sautez par-dessus les premiers Bullet Bills au début de votre ascension, puis faites un saut mural jusqu'aux Koopa Paratroopas au-dessus. Sautez le long des Paratroopas et continuez simplement à grimper. Vous ne perdrez pas tant que vous faites attention à atterrir sur les ennemis—à moins que vous n'épuisiez votre temps, cela va sans dire !

Lurchin' Urchins

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Atteindre le but en 75,00 ou moins.

Ce Time Attack simple vous fait bondir devant les Urchins pendant que vous traversez l'un des stages pittoresques de Sparkling Waters. Ces Urchins affreux vous vaincront d'un seul toucher, alors chronométrez vos sauts avec soin et utilisez bien le tourbillon en plein air pour vous aider à dépasser les Big Urchins.

Pingouin contre Torpède

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Passer à travers l'anneau d'objectif en forme Pingouin Mario en 60,00 ou moins.

Nagez à travers un torrent de Torpedo Teds alors que vous traversez ce Time Attack sous-marin. Vous avez l'avantage de la combinaison Pingouin pendant ce défi. Utilisez-la pour nager vite tout en restant « en ligne » à une certaine profondeur. Chaque fois que possible, restez près du milieu pour vous donner les meilleures chances d'atteindre l'anneau d'objectif en un temps record.

Lisses pentes et Boulets-Bill

Difficulté ☆☆☆

Objectif : atteindre le but en 65,00 ou moins.

Rebondissez sur les Boulets-Bill et les autres ennemis en dévalant cette scène enneigée. Les Plates-formes à échelle ajoutent un peu de difficulté dans certaines zones. Dans l'ensemble, il s'agit d'un sprint Time Attack assez simple — entrez dans la zone et visez l'or !

Le Propulseur hanté

Difficulté ☆☆☆☆

Objectif : atteindre l'Anneau du But en forme de Propulseur Mario en 50,00 ou moins.

Cette maison hantée est remplie d'anneaux de Boos tourbillonnants, qui présentent des obstacles agaçants pour Mario Propulseur. Visez à vous propulser à travers les fissures entre les Boos et tournez vers le bas dès que possible pour descendre plus rapidement et réduire votre suspension en l'air. Vous ne pouvez pas toucher même un seul sac, alors glissez à travers ces ouvertures alors que vous bourdonnez vers l'Anneau de But.

Passage Fliprus

Difficulté ☆☆☆☆

Objectif : atteindre le but en 70,00 ou moins.

Cette joyeuse traversée glaciale du lac Fliprus est à la fois amusante et difficile. Avancez tout droit devant les Flipruses lorsqu'ils sautent dans les airs. Mais méfiez-vous des boules de neige qu'ils lancent ! Effectuez des petits sauts pour passer entre les Piranhas du fleuve et leurs spores épineuses — c'est risqué, mais ça fonctionne. En fait, vous pouvez traverser directement cette étape si vous tirez parti de ces ouvertures !

primagames.com

Courses vacillantes

Difficulté ☆☆☆☆

Objectif : atteindre le but en 75.00 ou moins.

Cet adversaire chronométré difficile vous fait sauter entre des plates-formes de champignons traîtres, très hautes au-dessus des nuages. Les ennemis abondent ici, y compris des Piranhas dangereuses qui émergent des tuyaux au pire moment. Même Lakitu arrive pour ajouter au chaos ! Vous devrez ralentir à divers moments pour passer devant tous les obstacles, mais vous avez un peu de temps pour jouer avec. Adaptez vos sauts avec soin pour esquiver chaque menace sur votre chemin vers l'arrivée lointaine.

Course sans argent réel

Difficulté ☆☆☆☆

Objectif : atteindre le but en 70.00 ou moins sans collecter une seule pièce.

Aucune pièce ne peut être collectée pendant cette Time Attack complexe. Heureusement, Mario Petit est assez petit pour passer devant beaucoup d'entre elles — par exemple, vous pouvez foncer droit devant les deux premières pièces sans craindre de les attraper. Faites attention à ne pas sauter en hauteur et frapper le de nombreux blocs ? en vous déplaçant à travers ces dunes — vous allez réclamer une pièce qui met fin au jeu si vous dol

Fouille-marais toxique

Difficulté ☆☆☆☆☆

Objectif : atteindre le but en 80,00 ou moins.

La Time Attack cinq étoiles commence vous faisant traverser le Soda Jungle. Les ennemis sont partout dans cet endroit dangereux, et le marais toxique en dessous est une menace constante. Essayez de rester en hauteur, en utilisant bien les rotations en plein air pour étendre vos sauts sur les fosses plus larges. Lorsque vous atteignez un ensemble de blocs de brique mobiles, courez droit à travers le rebord devant vous pour passer dans un passage secret qui offre une échappée discrète

shortcut!

Passez à l'action

Difficulté ☆☆☆☆☆

Objectif : Atteindre le but en 75,00 ou moins.

Attention aux Piranhas-rapaces qui vous poursuivent alors que vous traversez cette portions traîtresse des Mines Rock-Candy. Sautez rapidement d'une chaîne à l'autre pour maintenir l'élan et continuer d'avancer sans s'arrêter. Lorsque vous atteignez le trio de chaînes, effectuez des saltos de rotation sauts pour vous déplacer rapidement entre elles. Faites une pause et utilisez une coquille Koopa pour dégager les dernières plateformes flottantes des Piranha Plants qui vous traquent, et vous simplifierez votre approche vers le but.

Ascension de la Tour Stoneslide

Difficulté ☆☆ig aig

Objectif : Atteindre l'Anneau du But en 90,00 ou moins.

Maximisez votre vitesse avec des pirouettes et des sauts contre un mur lors de votre ascension dans cette tour remplie de bouchons à vis. Effectuez un saut tournant et atterrissez sur le très premier bouchon à vis. Il commencera automatiquement à faire tourner le moment lorsque vous touchez le sol—cela vous fera gagner de précieuses secondes car vous lié vers le haut au premier Tuyau de téléportation ! Vous n'avez pas besoin d'utiliser é- bouchon de vis dans la tour, notez-le — en fait, vous pouvez sauter une grande partie du reste, en utilisant des sauts contre le mur et des pirouettes en l'air pour grimper la tour avec une vitesse bien plus grande.

Screwtop It Up

Difficulté ☆☆☆☆☆

Objectif : Atteindre l'Anneau du But en 90,00 ou moins.

Voici un autre Time Attack super-difficile dans lequel vous devez grimper une grande tour à l'aide des Plates-formes Screwtop. Encore une fois, effectuez des pirouettes en l'air pour démarrer le mouvement des Plates-formes Screwtop dès que vous atterrissez dessus. Ne parcourez pas les Plates-formes Screwtop jusqu'au bout de leurs rails, sautez dès que vous êtes à portée du prochain rebord ou plateforme. Ignorez les ennemis et sautez contre le mur dès que possible pour accélérer votre montée vers l'Anneau du But.

primagames.com

CHALLENGES COIN COLLECTION

Triple-Saut pour les pièces

Difficulté : 17

Objectif : Utiliser le triple saut pour collecter des pièces et atteindre l'objectif.

Le premier Défi de collection de pièces vous initie au concept en vous demandant de collecter au moins 75 pièces en dévalant un parcours simple. Effectuez des sauts triples en sautant au moment où vous atterrissez après chaque saut. Cela vous donnera tu gains.

la hauteur et la distance dont vous avez besoin pour attraper toutes ces pièces élevées

TIP

Touchez l'anneau rouge et collectez toutes les pièces rouges qui apparaissent pour maximiser votre

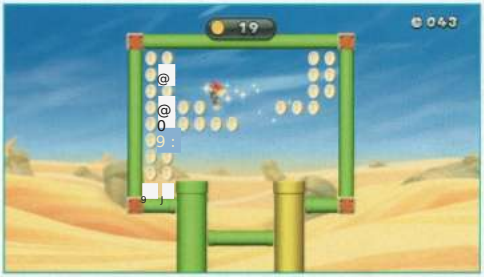
CAUTION

Bien que votre objectif implique généralement de collecter des pièces dans ces défis, vous devez également être conscient de votre limite de temps. Vous devez atteindre l'objectif avant l'expiration du temps !

Chasse intense aux pièces cachées

Difficulté : ¥

Objectif : Appuyer sur l'interrupteur P et collecter les pièces. Le défi se termine lorsque le P Switch's effet se termine.



Ce défi rapide vous demande de collecter au moins 46 pièces aussi rapidement que possible. Appuyez sur l'interrupteur P central, puis sautez rapidement contre le mur et saisissez toutes ces pièces ! Le défi se termine lorsque l'effet de l'interrupteur P se dissipe, alors continuez à sauter autour jusqu'à ce que vous possédiez au moins 46 pièces.

TIP

Sautez sur les coins de la zone du défi, puis descendez en ligne droite pour collecter rapidement la majorité des pièces !

Plantes-piranhas géantes avares

Difficulté : 77

Objectif : atteindre l'Anneau d'Objectif, en collectant le moins de pièces possible. Le Défi se termine si vous collectez six pièces ou plus.

Ce Défi apporte une tournure au concept de collecte de pièces — ceci vous devez éviter les pièces en fonçant à travers le niveau. Vous avez amplement de temps, alors avancez lentement lorsque des pièces sont à proximité, et attendez votre tour pour contourner les pièces. Faites des bonds plus courts pour passer en dessous des pièces dans certains cas, et assurez-vous de ne pas heurter de blocs ? — pour une fois, vous ne voulez pas de leurs pièces !

Le Casse du Nuage de Lakitu

Difficulté : 7777

Objectif : mettre la main sur le nuage de Lakitu et l'utiliser pour collecter des pièces.

Sauter sur un palmier au début de ce Défi, puis bondir vers le et écraser Lakitu pour pouvoir lui dérober son nuage, le chapeau se termine lorsque le nuage de Lakitu se dissipe, dépêchez-vous donc vers ces anneaux de pièces suspendus ! Volez contre la rotation des pièces pour les collectionner plus rapidement, et essayez de planer d'un anneau à l'autre, en les saisissant tous d'un seul mouvement fluide.

Passe Yoshi à air chaud

Difficulté ☆☆

Objectif : collecter toutes les pièces en 50,00 ou moins.

Utilisez Balloon Baby Yashi pour en collecter une pléiade de floatingPièces dans ce Défi rapide. Vous devez toutes les collecter, donc la vitesse est la clé ici. Planer rapidement d'un côté à l'autre, en visant à saisir trois rangées de pièces à chaque passage.

primagames.com

Ghost House Coin Curse

Difficulté: ☆☆

Objectif : collecter autant de pièces que possible, le défi se termine lorsqu'il n'y a plus de pièces.

Avec l'aide d'un interrupteur P, vous devez collecter au moins 135 pièces pour réussir ce défi. Sautez par-dessus et frappez l'interrupteur P, puis collectez rapidement toutes les pièces du haut. Appuyez-vous sur le sol pour écraser les blocs de briques centraux puis prenez toutes les pièces ci-dessous avant que l'effet de l'interrupteur P ne disparaisse. Puis, saisissez simplement les pièces du milieu pour atteindre 135 !

Esquive de pièce périlleuse

Difficulté ☆☆☆

Objectif : atteindre l'anneau d'arrivée, en collectant le moins de pièces possible. Le défi se termine si vous en collectez six ou plus.

Voici un autre défi délicat qui vous demande d'éviter de collecter des pièces en vous dirigeant vers l'objectif. Utilisez de petits sauts ou des spin jumps pour vous faufiler sous les pièces incurvées qui entravent souvent votre chemin, comme les quatre toutes premières pièces que vous rencontrez. Rebondir sur les Bullet Bills peut aussi vous aider à éviter les pièces, surtout vers la fin. Prenez votre temps et gardez le tourbillon en l'air à l'esprit pendant que vous progressez tranquillement dans le niveau.

Écrasement des Waddlewing

Difficulté ☆☆☆

Objectif : vaincre chaque Waddlewing et collecter au moins 40 pièces. Le défi se termine si vous touchez le sol avant que vous ayez vaincu tous les Waddlewings.

En tant que Mario Écureuil volant, glissez-vous d'avant en arrière en descendant dans cette zone colorée, en collectant autant de pièces que possible. Bien sûr, il est plus important d'écraser chaque Waddlewing en descendant, alors ne vous inquiétez pas si vous manquez quelques pièces de temps en temps. Vous pouvez toujours rebondir sur le prochain Waddlewing pour gagner un peu plus de hauteur et viser les pièces que vous auriez manquées !

Course sans pièces de Prickly Goomba

Difficulté ☆☆☆

Objectif : atteindre l'arrivée en collectant le moins de pièces possible. Le défi se termine si vous en collectez six ou plus.

Cette course sans pièces est la plus difficile à ce jour ! Effectuez des petits sauts tournoyants comme auparavant pour vous glisser sous les Colns pendants bas. À certains moments, il est utile de laisser les plantes-piranhas enflammées brûler la coque extérieure des Prickly Goombas afin de rebondir sur les Goombas et filer devant d'autres Cains.

200 pièces de vignettes de falaise

Difficulté ☆☆☆

Objectif : collecter autant de pièces que possible et atteindre l'arrivée.

Sautez sur les murs pour monter dans cette scène verticale, attrapant autant de Cains que possible. Faites attention à éviter les plantes-piranhas, les pics et les Fuzzies en avançant. Vous avez besoin d'au moins 160 pièces, glissez le long des murs et prenez les pièces que vous avez peut-être manquées. Ne perdez pas trop de temps à revenir chercher des pièces lâches, sinon vous n'atteindrez jamais le but.

TIP

Si vous avez du mal à synchroniser vos sauts sur les murs, attendez de voir Mario agripper le mur avant de sauter.

Montagnes russes sombres et sombres

Difficulté ☆☆☆

Objectif : collecter autant de pièces que possible et atteindre l'arrivée.

Vous devez attraper au moins 150 pièces en parcourant cette montagne russe Spine autour de cette scène ombragée. Touchez l'Anneau Rouge pour obtenir du rouge supplémentaire Colns apparaissent, et assurez-vous d'appuyer sur l'interrupteur supérieur au-delà 50 afin de pouvoir collecter beaucoup plus de pièces vitales, essayez de toucher le 7 Blocs que vous voyez pour obtenir des Super Stars également — la scène sera illuminée tandis que Mario a le pouvoir des Super Étoiles, ce qui vous aide à voir ces précieuses pièces arriver!

primagames.com

Évasion de pièce du sommet du nuage

Difficulté :

Objectif : Atteindre le but, en collectant le moins de pièces possible. Le défi se termine si vous collectez six pièces ou plus.

Patience et rotation sont votre deux meilleur ami dans ci en essayant c'est agréable Défi facile, pour de nombreux à doit être à éviter. Prenez et et autorise les pièces à dérive éloigner de attendre pour brique

Des blocs apparaissent qui peuvent vous aider à les éviter. Vous ne voulez pas vous éloigner trop du levage nageux. mais vous devez ralentir parfois si vous voulez contourner toutes les pièces sur votre chemin vers la ligne d'arrivée.

Attaque des Bob-ombs

Difficulté :

Objectif : collecter les pièces en 100,00 ou moins.

Il existe de nombreuses façons d'utiliser les Bob-ombs à votre avantage et de collecter toutes les pièces sur ce niveau délicat. Voici une méthode :

1. Hurry et étourdissez le premier Bob-omb sur la gauche afin que, lorsqu'il explose, il détruise suffisamment de briques pour vous permettre d'accéder à toutes les pièces du bas à gauche.

2. Ne pas attendre l'éruption du premier Bob-omb. Sautez plutôt par-dessus et étourdissez le deuxième Bob-omb sur la droite, afin qu'il explose près du sommet des briques sur la droite.

3. De nouveau, n'attendez pas que le Bob-omb explose. Déposez-le et étourdissez le Bob-omb inférieur à droite, puis lancez-le rapidement sur les briques du coin supérieur gauche.

4. poursuivez les pièces du bas à gauche, puis toutes les pièces que vous pouvez atteindre à droite,

5. En collectant les pièces à droite, étourdissez les Bob-ombs qui s'accumulent à proximité. Attendez que ces Bob-ombs éclatent, puis collectez le reste des pièces sur le droit (à l'exception de celles tout en hauteur).

6. Réglez ensuite le Bob-omb le plus proche et lancez-le près des briques en haut à droite.

7. Collect les pièces du coin supérieur gauche pendant que vous attendez le Bob-omb final pour exploser, puis sautez jusqu'à la dernière rangée de pièces tout en haut à droite. Ouf !

Spine Coaster Course aux pièces

Difficulté ☆☆☆ir

Objectif : Collectez autant de pièces que possible et atteignez l'objectif.

Voici une autre course Spine Coaster dont l'objectif est de collecter au moins 120 pièces, saisissez les premières pièces, et allez réclamer le Super Champignon sur le bloc ? également — vous en aurez besoin ! Attrapez plus de pièces en roulant sur le Spine Coaster, ce qui permet à certaines pièces de flotter vers une position plus facile pour

tion, si vous pouvez, essayez de collecter la Fleur de Feu et l'Étoile Super à partir des blocs ? qui suivent — vous pourrez alors vaincre les Fuzzies et collecter les pièces qu'ils gardent. Vous marquez aussi une pièce à chaque fois que vous vainquez un Fuzzy avec des boules de feu, alors grillez tout ce que vous pouvez.

Échappement par Coins du château

Difficulté ☆☆☆☆☆

Objectif : Atteindre l'objectif en collectant le moins de pièces possible. Le défi se termine si vous collectez six pièces ou plus.

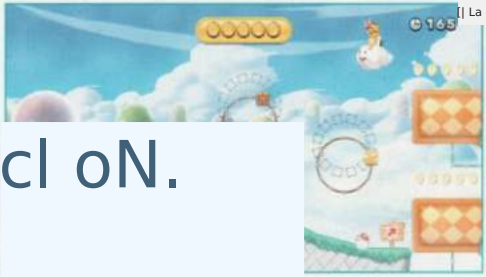
Ce défi difficile vous demande de manœuvrer à travers un château piégé, rempli de lave, sans collecter trop de pièces. Vous devrez être créatif ici, en utilisant de minuscules sauts tournants pour vous faufiler sous les pièces, ainsi que des pirouettes en plein air qui prolongent vos sauts au-delà des amas de pièces. Prenez votre temps près des plates-formes qui oscillent et

attendre qu'elles move dans des positions idéales avant de faire vos mouvements. Tours sur soi est le secret de la réussite ici !

Ne touchez à rien.

Difficulté ☆☆☆☆☆

Objectif : Atteindre l'objectif, mais ne pas blesser les ennemis ni collecter de pièces ! Le défi se termine si vous collectez six pièces ou plus.



[] La collection finale de pièces est un défi d'étirement des compétences dans

dans lequel vous devez naviguer dans une étape longue sans blesser qui que ce soit ennemis ou collecter trop de pièces. Ce défi devient de plus en plus chaotique lorsque Lakitu arrive et commence à faire pleuvoir des ennemis sur vous. Utilisez des pirouettes au besoin pour vous faufiler devant chaque menace et éviter chaque pièce sur votre chemin vers le remate

cl oN.

TIP

Souvenez-vous que le petit Mario peut courir sous les plates-formes flottantes rangées de pièces !

DÉFIS [RALLYE

Le Piétinement des Goombrats

Difficulté : 7,7

Objectif : Sautez sur les Goombrats sans toucher le sol pour gagner des 1-Up.

Les Rallyes 1-Up testent votre capacité à gagner des 1-Up de manière unique et créative. Le premier défi est facile et amusant : maintenez simplement le bouton de saut en piétinant les Goombrats, rebondissez sur chaque ennemi et sautez sur le suivant. Continuez jusqu'à ce que vous obteniez au moins un 1-Up, et vous complete complété ce défi facile. Écrasez tous les Goombrats sans toucher le sol pour obtenir l'Or|

Koopas Œil-de-Pierre

Difficulté ☆

Objectif : Sautez sur les ennemis sans toucher le sol pour gagner des 1-Up.

Plus d'espace entre les ennemis rend les choses plus difficiles dans le deuxième Rallye 1-Up. Heureusement, vous avez l'aide de Mario Écureuil Volant dans ce défi. Comme précédemment, maintenez le bouton de saut pour rebondir sur les ennemis—ce sont des Koopas cette fois. Planez et effectuez des sauts d'écureuil volant si nécessaire pour rester en l'air et atterrir sur le prochain Koopa. Ne battez pas les Koopas, attention—assommez-les simplement puis passez aux autres. Laissez les Koopas se remettre, et vous pourrez continuer à rebondir jusqu'à la fin du temps !

TIP

N'abusez pas du saut d'écureuil volant lorsque vous visez l'Or. Bien que pratique, ce mouvement ajoute plusieurs secondes à votre temps de suspension—des secondes précieuses qui pourraient être mieux utilisées à écraser des Koopas|

Fête de rebond Goomba

Difficulté ☆☆

Objectif : Sautez sur les ennemis sans toucher le sol pour gagner des 1-Up.

Écrasez ces Goombas alors qu'ils rebondissent sur les Nuages rebondissants dans cet événement, planez et utilisez les sauts d'écureuil volant si nécessaire pour maintenir votre combo. Même si vous êtes touché et perdez votre forme d'écureuil volant, vous pouvez toujours rebondir sur les Goombas en tant que Super Mario—ne touchez simplement pas le sol, sinon votre combo sera terminé !

Bowling Pingouin

Difficulté : 1797

Objectif : Glissez sur la glace sans vous arrêter et battez les ennemis pour gagner des 1-Up.

Dans ce Rallye 1-Up unique, vous devez maintenir votre combo en glissant à travers une foule d'ennemis avec Mario Pingouin. Sautez si nécessaire pour franchir les trous et toucher les ennemis volants, comme les Koopa Paratroopas—mais attention aux stalactites qui tombent ! Essayez de toucher chaque ennemi et glissez jusqu'à l'or.

Trois Squelettes

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Sautez sur les ennemis sans toucher le sol pour gagner des 1-Up !

Maintenez votre combo d'écrasement dans ce défi amusant en écrasant les trois Squelettes au fond d'une fosse. Faites un saut mural pendant que vous attendez que les récupérez sur les Squelettes, sinon vous finirez touchez le sol. Effectuez des vrilles en l'air pour prolonger vos sauts muraux et vous assurer de ne jamais tomber.

primagames.com

Bounce 1-Up Bullet Bill

Difficulté:☆☆☆

Objectif : Sautez sur les ennemis sans toucher le sol pour gagner des 1-Ups.

Laissez les Bill Blasters commencer à tirer au début de ce Défi, puis commencez à rebondir sur les Bullet Bills, Effectuez des rotations pour gagner des extras height et maintenez votre combo pendant que vous attendez que la prochaine salve de Bullet Bills n'éclate pas. Faites attention à ne pas vous rapprocher trop des Bill Blasters, sinon ils pourraient ne pas tirer quand il le faudrait, et donc ne pas vous fournir de nourriture pour votre combo.

Connexion d'Étoile

Difficulté:☆☆☆☆

Objectif : renverser les ennemis avec des Super Stars consécutives et accumuler les 1-Ups.

Obtenez une Super Star à partir du 7 Bloc au début de ce niveau, puis traversez le niveau et éliminez autant d'ennemis que possible pour obtenir des 1-Ups. Vous avez besoin d'au moins 60 1-Ups pour réussir ce Défi, et il n'y a pas beaucoup de temps pour les obtenir, vous devez donc bouger rapidement ! Assurez-vous de toucher d'autres blocs ? avant que votre pouvoir Étoile ne s'épuise — le Défi se termine si votre pouvoir Étoile s'éteint !

Bounce Bash des Gros Goombas

Difficulté:☆☆☆☆

Objectif : Sautez sur les ennemis sans toucher le sol pour gagner des 1-Ups.

Ce Défi peut sembler familier car c'est aussi une bonne façon de gagner des 1-Ups en Mode Histoire ! Pour réussir cet événement, vous devez rebondir sur tous les Gros Goombas, ainsi que sur les Goombas Lourds et réguliers Goombas en ceux qu'ils se divisent. Vous pouvez ignorer les Koopa Si vous ne visez que le Bronze. Effectuez des pirouettes en l'air selon les besoins pour rester maître et vous assurer d'étouffer chaque Goomba.

TIP

si vous visez l'Or, commencez par sauter par-dessus les Gros Goombas, écrasez uniquement le Goomba le plus éloigné sur votre chemin vers les Gros Koopas à droite. Écrasez les deux Gros Koopas, puis effectuez des pirouettes en l'air après avoir rebondi sur le Koopa le plus lointain pour vous aider à retourner vers les Goombas. Maintenant, écrasez tous les Goombas, puis rebondissez vers les Gros Koopas et écrasez-les tous les deux à nouveau pour gagner vos dix-huit 1-Ups !

Navire à vapeur Rally 1-Up

Difficulté : ☆☆☆☆☆

Objectif : sauter sur les ennemis et les boulets sans toucher le sol pour gagner des vies 1-Up.

Pour accumuler beaucoup de vies 1-Up de l'avantage du boulets. dans ce défi, vous devez tirer parti à fond Commencez par écraser le premier can-non-balle, « puis écrasez le Mechakoopa proche, Effectuez un saut de écureuil et écrasez le second boulet tiré par le premier boulet, puis glissez vers la droite et utilisez un autre saut d'écureuil volant pour écraser le plus haut des deux boulets sur la droite. Écrasez le boulet inférieur ensuite, puis écrasez un autre boulet haut après que le boulet du dessus ait été tiré à nouveau. Maintenant, volez encore plus loin vers la droite et écrasez les nombreux boulets qui suivent, en utilisant les sauts d'écureuil volant au besoin pour éviter de tomber. Vous obtiendrez beaucoup de vies 1-Up en peu de temps !

Panique des Paratroopa

Difficulté : ☆☆☆☆☆

Objectif : sauter sur les Paratroopas sans toucher le sol pour gagner des vies 1-Up.

Ce dernier Rally 1-Up est difficile à réussir — heureusement, vous n'avez besoin que de quatre 1-Up pour obtenir le Bronze. Commencez par écraser tous les Paratroopas, puis écrasez tous les Koopa restants pour les faire rentrer dans leur coquille. Effectuez des sauts muraux après avoir écrasé chaque Koopa, et utilisez beaucoup de rotations en plein air pour prolonger vos sauts muraux et rester en l'air aussi longtemps que possible. Tant que vous faites des sauts muraux tournoyants après avoir écrasé chaque Koopa, récupérez à temps pour continuer à les écraser !

primagames.com

[=] DÉFIS

Feu, Brol

Difficulté : 7,7

Objectif : Éviter les boules de feu pendant 15,00 ou plus

Les Défis spéciaux placent Mario dans des situations uniques et imaginatives qui nécessitent de multiples compétences pour atteindre l'objectif particulier du Défi. Dans ce premier Défi spécial, vous devez sauter sur place pour éviter les boules de feu lancées sur Mario par une paire de Fire Bros distants. Faites simplement de petits sauts pour éviter les boules de feu individuelles, et effectuez des sauts plus hauts pour esquiver les boules de feu qui vous bondissent dessus par paires.

TIP

Si vous êtes sur le point d'atterrir sur une boule de feu, essayez de tourner en l'air pour l'éviter.

TIP

Continuez à éviter les boules de feu après avoir gagné l'Or, et vous obtiendrez éventuellement votre revanche contre ces Sales Fire Bros !

Glissade Gracieuse

Difficulté : 7,7

Objectif : gagner des vies supplémentaires et atteindre l'objectif sans toucher le sol en forme d'écureuil volant.

Dans le second Défi spécial Challenge, vous devez planer sur une longue parcours en tant que Mario Écureuil volant. Rebondissez sur les Goombrats au fur et à mesure pour maintenir votre glisse jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous n'avez pas besoin de gagner des vies supplémentaires pour obtenir le Bronze, mais vous devez écraser chaque ennemi si vous souhaitez gagner l'Or ! Utilisez le saut d'écureuil volant pour atteindre des ennemis plus hauts après avoir écrasé ceux situés au sol.

TIP

Utilisez les sauts contre les murs en combinaison avec les sauts d'écureuil volant pour atteindre les Goombrats plus facilement.

Taupe vers l'objectif

Difficulté : 7777

Objectif : Faites monter Monty Mole sur l'ascenseur, et amenez-le jusqu'à l'objectif.

Ce Défi est un simple succès ou échec — aucun médaille Bronze ou Silver ne peut être gagnée, seul l'Or. Sautez sur le Monte-échelle limité et laissez Monty Mole s'y hisser aussi. Monty Mole poursuit Mario, mais vous ne devez pas le vaincre — il doit atteindre l'objectif. Essayez de rester près du milieu de l'ascenseur afin que Monty Mole ne tombe pas accidentellement par le bord et dans le Marais Toxique. Vainquez chaque ennemi qui atterrit sur l'ascenseur, sinon il s'arrêtera. La course n'est pas très longue, profitez-en pendant que ça dure !

Glide Marathonien

Difficulté : Tris

Objectif : Utilisez vos pouvoirs d'Écureuil Volant pour atteindre l'objectif sans toucher le sol solide.

En tant que Colombe-Écureuil Marlo, vous devez planer tout au long de ce niveau sans être touché par un ennemi ni toucher le sol même une seule fois. Vous devrez rebondir sur la plupart des ennemis en chemin, et parfois effectuer des sauts d'écureuil volant pour gagner la hauteur supplémentaire nécessaire pour passer devant les Plantes-Piranha et autres. Continuez simplement à planer jusqu'à atteindre le Poteau d'objectif !

TIP +4004]

Avoid using the flying squirrel jump until it's absolutely necessary—once you use it, you won't be able to glide again until you bounce off an enemy.

Bulles vers le haut

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Utilisez les bulles de Baby Yoshi pour atteindre l'anneau d'objectif.

Dans ce Défi unique, Mini Mario s'allie à Bubble Baby Yoshi, travaillant ensemble pour atteindre l'Anneau d'objectif élevé. Mini Mario est assez léger pour rebondir sur les bulles que souffle ce Baby Yoshi, alors prenez le petit et soufflez-en. Maintenez le bouton de saut pour rebondir sur les bulles, et maintenez ces bulles en mouvement pour continuer à monter toujours plus haut. Méfiez-vous des agaçants Paratroopas — rebondissez sur eux si vous pouvez, ou laissez simplement Balloon Baby Yoshi les dévorer. Vous avez tout le temps nécessaire pour atteindre l'Anneau d'objectif, alors continuez à souffler et à rebondir

jusqu'à vous y serez !

[Ci]

Hit the Paratroopas with bubbles to turn them into bigger bubbles that you can bounce extra high off of!

Vol sans arrêt

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Utilisez vos pouvoirs d'écureuil volant pour atteindre l'objectif sans toucher le sol.

Plutôt que de rebondir sur chaque ennemi, essayez de réaliser un vol fluide et continu à travers ce dernier Défi Spécial. Vous pouvez traverser la première moitié du parcours en ligne droite : courez, sautez, puis planez ! Si vous le faites correctement, vous rebondirez sur les rochers lancés par les Huckit Crabs et maintiendrez votre vol sans effort. Cependant, lorsqu'une haute corniche bloque votre chemin, il faudra rebondir sur les Huckit Crabs et effectuer des sauts d'écureuil volant pour la franchir. Ensuite, planez simplement au-dessus du dernier groupe de pics et attrapez le mât d'arrivée !

(2) TIP

Si vous êtes sur le point de heurter un rocher lancé par un Huckit Crab après un saut d'écureuil volant, essayez de faire une petite attaque au sol pour l'éviter.

Soyez doux avec les géants

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Atteignez l'objectif sans blesser les ennemis. Le défi se termine si vous blessez des ennemis trois fois.

La patience et les vrilles en plein air sont vos meilleurs alliés dans ce Défi Spécial, car il n'est pas facile de terminer le parcours sans écraser ses ennemis géants. Sautez par-dessus chaque ennemi qui se trouve sur votre chemin, en tournant dans les airs pour passer sans danger au-dessus d'eux.

Chaque fois que c'est nécessaire, faites une pause et laissez les ennemis s'éloigner de positions délicates, afin de pouvoir sauter plus facilement. Les Goombas et Koopas verts tomberont des blocs et des corniches—parfois, il vaut mieux les laisser passer !

Grand saut au crépuscule

Difficulté ☆☆☆

Objectif : Atteignez l'objectif en Mini Mario sans utiliser les Blocs Serpent.

Même si vous ne pouvez pas utiliser le Bloc Serpent dans ce Défi Spécial difficile, Mini Mario peut sauter sur de grandes distances, ce qui vous donne une chance. Sautez dans les airs et effectuez des vrilles pour allonger vos sauts. Rebondissez sur les ennemis lorsqu'il n'y a pas de blocs ou de corniches où atterrir. Il n'est pas nécessaire de rebondir sur chaque ennemi. Encore une fois, utilisez les vrilles pour allonger vos sauts et faites le moins de bonds possible jusqu'à l'objectif.

Équilibre délicat

Difficulté ★★★

Objectif : Sautez sur le Rocher Bancal pour maintenir votre équilibre pendant 15,00 secondes ou plus.

Ce défi spécial est assez simple — continuez simplement à sauter sur le centre du Rocher Bancal pour qu'il ne ne penche ni ne tombe pas, le less temps que vous passez sur le plateau traître, plus c'est long, alors effectuez des pirouettes en plein air pour rester en l'air aussi longtemps que possible. Si le rocher penche d'un côté, sautez de l'autre côté pour l'équilibrer. Ne restez pas immobile sur le rocher, sinon il va basculer !

Furtivité du vaisseau de Bowser

Difficulté ★★★

Objectif : Atteindre l'Anneau de But sans blesser d'ennemis, toucher des boulets de canon, ni collecter des pièces !

Avec autant de canons et de boulets à éviter sur le vaisseau de Bowser, votre travail vous attend dans ce Défi spécial ! Prenez votre temps et utilisez bien les pirouettes en plein air pour étendre vos sauts au-dessus de ces obstacles. Assurez-vous de ne pas écraser d'ennemis en chemin — Bowser ne saura jamais que Mario était ici !

Le Combat sans Fond de Larry

Difficulté ★★★

Objectif : Vaincre Larry Koopa sans toucher le sol.

Ne perdez pas de temps à écraser Larry au début de ce défi spécial unique, puis retirez-vous rapidement au-delà des Geysers d'eau pour éviter sa carapace tournante. Sautez sur le sommet du mur gauche lorsque les Geysers s'éteignent, puis dévalez lentement le mur. Effectuez un saut mural avant de toucher le sol, et atterrissez sur un Geyser lorsqu'ils recommencent à geler. Continuez à faire des sauts muraux vers et depuis les Geysers au besoin jusqu'à ce que vous puissiez écraser Larry une seconde fois. Écrasez le jeune Koopa trois fois pour survivre à ce combat humide et sauvage !

TIP

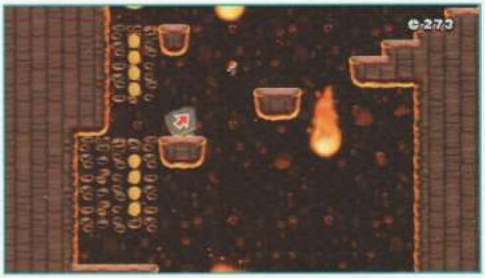
Chaque fois que Larry marche sur le sol, tenez-vous sur le Geyser le plus proche de lui. Si Larry marche dans le Geyser, il sera hissé vers le haut vers vous, et vous écraserez automatiquement lorsqu'il touche les pieds de Mario !

primagames.com

Escalade interdite

Difficulté ★★★

Objectif : Atteindre l'Anneau d'Arrivée sous la forme Mini Mario.

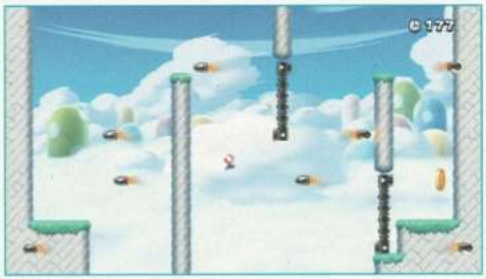


Dans ce défi spécial difficile, vous devez atteindre un Anneau d'Arrivée en hauteur tout en évitant de nombreux dangers. Vous incarnez Mini Mario ici, et le petit ne peut pas escalader les parois rocheuses—cela vous oblige à sauter et à faire des sauts muraux pour grimper la falaise. Méfiez-vous des météores qui tombent et essayez de ne pas aller trop vite—laissez la caméra avancer pour planifier vos mouvements. Utilisez les sauts vrillés si nécessaire pour franchir les plus grands écarts en montant toujours plus haut.

L'Épreuve de la Colline Bill Balle

Difficulté : 171757

Objectif : Récupérer la Pièce Étoile.



Dans ce défi spécial explosif, vous devez sauter sur une pluie de Bill Balles pour atteindre une Pièce Étoile. Attendez sur la corniche de départ que les Bill Balles commencent à voler—observez-les et cherchez un schéma. Sautez sur les premiers Bill Balles qui passent au-dessus, puis faites un saut mural depuis la falaise de gauche pour rebondir sur le Bill Balle le plus haut et atterrir sur la corniche voisine. Attendez le bon moment pour descendre tout en bas et rebondir sur le Bill Balle le plus bas, puis faites un saut mural depuis la corniche d'où vous êtes tombé. Sautez sur un autre Bill Balle et grimpez les corniches de droite avec des sauts muraux. Vous y êtes presque—descendez prudemment et récupérez cette Pièce Étoile !

Saut Vrillé, Avoir le Vertige

Difficulté ★★★

Objectif : Écrasez les ennemis uniquement avec le saut vrillé sans toucher le sol pour gagner des 1-Up.

Progressez sur la montagne dans ce défi spécial en montée, en rebondissant sur chaque ennemi pour gagner des 1-Up. Vous ne pouvez utiliser que le saut vrillé pendant cet événement—pas de vrilles en l'air après un saut normal, uniquement des sauts vrillés. Vous devez aussi éviter de toucher le sol. Le saut vrillé peut être difficile à prévoir, mais il suffit de marquer trois 1-Up pour réussir ce défi. Bien sûr, il faut écraser chaque ennemi si vous voulez décrocher l'Or !

Retour du taupe vers le but

Difficulté:☆☆☆☆

Objectif : faire monter la Taupe Monty sur l'ascenseur et l'amener jusqu'au but.

Guider Monty Male vers le but rend l'objectif plus difficile dans cet événement, grâce à une multitude de hazards. Cependant, votre stratégie de base reste la même : restez près du centre de l'ascenseur aussi souvent que possible pour empêcher Monty de tomber du bord, et vainquez chaque ennemi qui atterrit sur l'ascenseur pour le maintenir en mouvement. Des Bulles de lave et d'autres obstacles rendent impossible de rester constamment au centre de l'ascenseur, alors déplacez-vous vers les bords au besoin — mais faites attention à ne pas laisser tomber Monty.

TIP

Entrez dans un rythme lorsque vous sautez par-dessus Monty, en visant à bondir juste avant que les Bulles de lave ne s'élèvent. Faites aussi une rotation en plein vol pour maintenir la hauteur et le contrôle.

vacillement et rocher

Difficulté:☆☆☆☆

Objectif : rester sur le Rocher qui Balance aussi longtemps que possible sans sauter.

Le Rocher qui Balance est de retour. et il est plus instable que jamais ! Il n'y a pas de sauts autorisés cette fois-ci, vous devez donc courir d'avant en arrière sur le rocher, en faisant de votre mieux pour le maintenir en équilibre à pied. Si le rocher commence à pencher trop d'un côté, tenez-vous de l'autre côté pendant un moment. Sinon, dash juste derrière et en avant aussi vite que possible pour empêcher que le rocher ne tombe. Survivez au moins 10 secondes pour réussir le Défi !

primagames.com

Sérieusement ! Feu, Bro !

Difficulté ★★★★

Objectif : Esquivez les boules de feu pendant 15,00 secondes ou plus.

Si vous pensiez que deux Frères de Feu étaient difficiles à gérer, essayez d'éviter les boules de feu de quatre ! Vous devrez effectuer toutes sortes de sauts pendant ce défi—petits bonds, grands sauts, et probablement aussi des vrilles en plein air pour éviter d'atterrir sur des boules de feu inattendues. Faites de votre mieux pour anticiper les projectiles entrants, et essayez de ne pas sauter plus haut que nécessaire pour les éviter. Trouvez votre rythme, sinon vous êtes cuit !

TIP

Like before, you can wi éliminez ces sales | ire Bros by survivre jusqu'à 50,0 C marque !

Ascenseur Hors Service

Difficulté ★★★★

Objectif : Atteignez l'anneau d'arrivée sans utiliser l'ascenseur.

L'ascenseur brûlant est hors service—vous devrez escalader cette tour dangereuse avec l'aide de Mario Écureuil Volant ! Sous cette forme, vous avez tous les avantages de Mario Écureuil Volant, mais vous pouvez effectuer des sauts d'écureuil volant encore et encore sans toucher le sol. Cela vous permet de voler jusqu'en haut de la tour—tant que vous faites attention à éviter chaque ennemi sur le chemin vers le haut.

TIP

If you're about to glide into an enemy, t essayez d'effectuer un short ground pound to avoid the hit!

Rampement de Château

Difficulté ★★★★

Objectif : Atteignez l'anneau d'arrivée sans sprinter.

Gardez votre pouce loin du bouton de sprint en traversant ce château rempli de pièges. Si vous avez joué au Château du Pendule en mode Histoire, vous savez déjà que c'est un niveau extrêmement difficile. Chronométrez vos mouvements avec soin pour passer chaque Toupie. Les tactiques pour traverser le château sont en grande partie les mêmes que celles détaillées dans la section « Route Superstar—Château du Pendule » à la page 220. Cependant, vous devrez être un peu plus créatif lors de cette tentative. Accroupissez-vous pour éviter certaines Toupies (comme la première), ou tombez avec les Blocs Donut puis sautez rapidement pour passer les autres.

Ascenseur express

Difficulté:

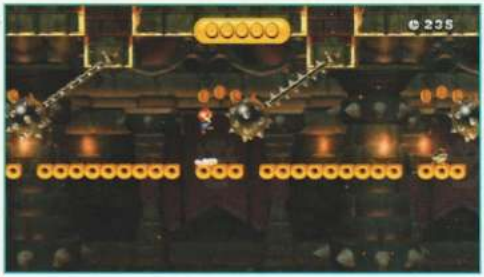
Objectif : Atteindre l'Anneau de But dans la forme Mario Glacé sans que les ennemis ou les pièces ne touchent l'ascenseur.

L'Ascenseur Écarlate a été partiellement réparé, mais il ne peut supporter que le poids de Mario — aucun ennemi ni pièce ne doit toucher l'ascenseur pendant que vous montez. Éloignez l'ascenseur des ennemis, et sautez pour récupérer les pièces qui dérivent vers vous avec des parachutes. Une fois que vous avez dépassé les premiers groupes de Goombas, déplacez-vous tout le long vers le côté gauche de la tour. et sautez ou accroupissez-vous selon les besoins pour éviter les courants produites par les Bowser Stunners ci-dessus. Ignorez le premier P Switch, et écrasez simplement les blocs de briques au-dessus à la place. Quand les Parabombs commencent à tomber, sautez et figez-en une qui pourrait atterrir sur l'ascenseur, puis sautez rapidement et écrasez-les d'en dessous. Continuez à rester sur le côté gauche de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez l'Anneau de But, puis balancez-vous et saisissez-le.

Crawl du Château Sans Espèces

Difficulté :

Objectif : Atteindre l'Anneau de But sans dash ni collection de pièces. Le défi se termine si vous collectez six pièces ou plus.



Le grand-père de toutes les courses sans pièces, le Crawl du Château Sans Espèces vous demande de passer à nouveau par le Château Pendule sans dashing — mais cette fois, vous devez éviter toutes ces pièces ! Cela ne sera pas facile, voici donc quelques conseils essentiels :

1. Laissez le premier Enrouleur osciller vers la droite, puis descendez et sautez par-dessus les pièces en dessous. Sautez vers les blocs Donuts supérieurs et accroupissez-vous pour éviter l'Enrouleur lors de son balancement arrière.

2. Glissez sous l'Enrouleur suivant, puis sautillez sur les blocs Donut inférieurs en attendant que le troisième Enrouleur oscille vers la gauche. Passez derrière l'Enrouleur et effectuez un saut tournoyant pour vous faufiler sous les pièces au-delà.

3. You'll il faut tomber avec les blocs Donut pour passer sous le longue succession d'Enrouleurs qui suit. Pour chaque Enrouleur, restez derrière lui lorsqu'il oscille vers la droite, puis arrêtez-vous et accroupissez-vous sur le dernier bloc Donut sous l'Enrouleur. Tombez avec le bloc Donut pendant que l'Enrouleur change de direction et est sur le point d'osciller vers la gauche. Sautez du bloc Donut pour contourner l'Enrouleur avant de vous laisser tomber trop loin.

4. Alors que vous vous déplacez à travers le reste du château, continuez à sauter des blocs Donut qui tombent pour éviter les Enrouleurs, et utilisez des sauts tournoyants pour vous faufiler sous les pièces qui chuchotent près du sol.

5. Lorsque vous atteignez l'interrupteur ? à la fin du parcours, accroupissez-vous près des pièces au bas des blocs roses pour éviter le dernier Enrouleur. Sautez par-dessus les pièces ensuite et sautez jusqu'à l'Anneau de But. Très bien. vous l'avez fait.

primagamaes com

DÉFIS
BOOST NœUD

Cachette de Piranha Plant

Difficulté ★

Objectif : utilisez des blocs Boost pour atteindre l'Anneau Grandiose.

Les défis du mode Boost sont des événements à deux joueurs — l'un incarne Mario, tandis que l'autre utilise la manette pour aider Mario à atteindre l'objectif. Dans ce premier Défi, le joueur à la manette doit placer les blocs Boost dans un sens horlogique, afin que Mario puisse se déplacer dans la zone sans toucher les Piranhas. Lorsque Mario approche de l'Anneau Grand, le joueur à la manette doit toucher la Grande Plante Piranha pour l'étourdir afin que Mario puisse toucher en toute sécurité l'Anneau Grand. Voilà une réelle esprit d'équipe !

Pièces dans les Prévisions

Difficulté : 7,7

Objectif : utilisez des blocs Boost pour collecter autant de pièces que vous pouvez.

Dans ce Défi du mode Boost, Mario doit sauter partout et ramasser des pièces qui flottent lentement sur des parachutes. Il n'y a pas de sol sur lequel se tenir, donc Mario compte sur le joueur de la manette pour placer beaucoup de blocs Boost sur lesquels il peut se tenir. En tant que joueur de la manette, assurez-vous qu'au moins trois blocs Boost sont en jeu à tout moment — cela donne à Mario des options sur l'endroit où il peut sauter. Mario n'a besoin de ramasser que 10 pièces pour réussir cet événement, et il n'y a pas de dangers à craindre — sauf la chute, bien sûr.

Quand les Waddlewings attaquent

Difficulté : 1757

Objectif : utiliser les blocs de boost pour atteindre le but en 100,00 ou moins.

Dans ce défi, Mario doit trouver son chemin à un objectif à distance sans être touché par un seul Waddlewing. manette joueur doit placer des blocs de boost et créer un chemin pour que Mario puisse se déplacer le long. Les Waddlewings entrent dans waves forçant Mario à changer laltitude au fur et à mesure qu'il avance. Vous avez beaucoup de temps, alors prenez votre temps et utilisez beaucoup de blocs de boost. Plus tard, lorsque vous serez plus habitué au mode Boost, vous vous sentirez plus à l'aise pour écarter les blocs de boost et laisser Mario faire de longs sauts en se dirigeant vers l'objectif !

TIP

Bi unce des Waddlewings pour gagner de la hauteur et distance lorsque aucun bloc de boost n'est disponible !

La Coquille Permanente

Difficulté :

Objectif : utiliser les blocs de boost pour gagner des vies supplémentaires avec la coquille. Le défi se termine si la coquille s'arrête.

Dans ce défi intrigant, les joueurs doivent guider une coquille pour frapper un certain nombre de Goombrats. Le joueur de la manette peut commencer en tapotant le Koopa solitaire pour l'étourdir afin que Mario puisse rapidement lancer la coquille vers la droite. Mario doit ensuite poursuivre la coquille alors qu'elle élimine les Goombrats supérieurs, en visant le interrupteur P au-dessus à droite pour convertir tous les blocs de briques de la zone en Colns — cela fait tomber les Goombrats sur les Blocs de briques. Pendant ce temps, le joueur de la manette doit placer des blocs de boost pour guider la coquille afin qu'elle tombe du rebord du P Switch, touche le Goombrat solitaire sur le rebord central, élimine tous les Goombrats sur le rebord inférieur gauche, puis traverse le gouffre central pour vaincre les Goombrats sur la droite. Vous n'avez pas besoin de vaincre tous les Goombrats pour réussir ce Défi, bien sûr—seulement si vous voulez marquer l'or.

Support de pièces de blocs de boost

Difficulté :

Objectif : utiliser les blocs de boost pour collecter des pièces et atteindre l'anneau d'objectif.

Mario monte sans cesse dans ce défi du mode Boost, visant à récolter le plus de pièces possible en escaladant un gigantesque haricot magique. L'haricot magique n'a pas de plates-formes Leaf. donc le joueur de la manette doit placer beaucoup de blocs de boost pour aider Mario à collecter les pièces en chemin vers le sommet. Il est utile de coordonner avec votre ami et d'élaborer un plan pour traverser le niveau et collecter les pièces. Mario doit ramasser au moins 60 pièces pour réussir ce défi.

TIP

Touchez l'anneau rouge et collectez les pièces rouges qui apparaissent — elles comptent comme des pièces, outil

primagamas.com

Chute de glaçons

Difficulté :

Objectif : Utiliser les blocs de boost pour éviter les glaçons et atteindre le but en 100,00 ou moins.

Mario doit compter sur son partenaire de manette lorsqu'il se précipite dans cette dangereuse grotte de glace. Placez de nombreux blocs de boost pour guider Mario dans la grotte, en le maintenant aussi bas que possible pour donner pour avoir assez de temps pour contourner les chutes en visant les blocs de boost devant Mario afin qu'il puisse traverser rapidement le niveau sans pause. Vous avez beaucoup de temps, mais vous devez rester devant ces glaçons si vous voulez gagner l'or !

TIP

En cas de besoin, placez des blocs de boost au-dessus de Mario pour le protéger des glaçons qui tombent.

Alerte Fuzzy !

Difficulté :

Objectif : Utiliser les blocs de boost pour collecter toutes les pièces en 100,00 ou moins.

Une bande de Fuzzies garde une multitude de pièces flottantes dans ce Défi. Mario doit éviter les Fuzzies tout en sautant pour attraper des pièces avec l'aide des blocs de boost du joueur de manette. Placez simplement des blocs de boost dans des zones clés afin que Mario puisse sauter et collecter toutes les pièces. Travaillez méthodiquement, en collectant un groupe de pièces avant de passer au suivant.

TIP

Essayez de placer des blocs de boost pour « fermer » les Fuzzies sur les murs. Le joueur de la manette peut également étourdir les Fuzzies en les tapotant.

La Haute Route

Difficulté : 7577 $

Objectif : Utiliser les blocs de boost pour atteindre l'anneau de but sans marcher sur les plates-formes mobiles.

Mario doit naviguer dans une grotte périlleuse dans ce mode défi difficile, en évitant les ennemis et en utilisant les blocs de boost pour éviter d'atterrir sur les nombreuses plates-formes mobiles. C'est probablement le défi mode Boost le plus difficile que vous ayez rencontré jusqu'à présent, alors attendez-vous à quelques essais et erreurs ici. Dès que possible, répartissez les blocs de boost afin que Mario puisse sauter directement au-dessus des plates-formes mobiles. Laissez Mario gérer les ennemis et concentrez-vous simplement sur le fait de garder les blocs de boost qui arrivent afin que Mario ne soit jamais laissé à deviner où sauter ensuite. Vous avez amplement le temps d'atteindre la fin, alors ne vous sentez pas obligé de vous dépêcher !

TIP

Mario ne peut pas toucher les plates-formes mobiles, mais il peut attraper ses respirer en atterrissant sur des blocs et des corniches.

Course de lave à trois pattes

Difficulté ☆☆☆☆

Objectif : utiliser des blocs de boost pour atteindre le but en 80,00 ou moins.

Une marée de lave monte constamment pendant ce défi intense. Posez rapidement des blocs de boost pour que Mario puisse se pro- mover alors que la lave est basse, puis guidez-le autour des obstacles dès que la chaleur monte. Placez les blocs de boost directement sur les Munchers afin que Mario puisse simplement sauter par-dessus eux. Ce niveau n'est pas très long, mais il faut être rapide si vous visez l'Or !

Montée d'escarpement pelucheux

Difficulté ☆☆☆☆

Objectif : utiliser des blocs de boost pour atteindre le but en 100,00 ou moins.

Maric doit grimper une montagne remplie de peluches dans ce défi difficile. Le joueur utilisant la manette peut commencer en tapotant et en étourdissant le premier groupe de peluches pendant que Mario se déplace vers la droite. Une fois que tous les Peluches sont regroupés, placez rapidement deux blocs de boost pour les piéger sur la gauche. Mario doit alors commencer à sauter sur place afin que le joueur de la manette puisse placer des blocs de boost sous lui — continuez ainsi pour aider Mario à grimper devant les Peluches avant qu'elles ne soient libérées. Lorsque vous atteignez le deuxième groupe de Peluches, isolez-les avec un bloc de boost pendant qu'ils sont tous en hauteur, puis placez d'autres blocs de boost sous Mario à chaque saut. Guidez Mario vers une encoche sur le côté avant les Peluches-

Peluches s'échapper, puis laissez les Peluches descendre et se coincer dans le bas, piégez-les les Peluches ensuite avec un autre bloc de boost, puis guidez Mario jusqu'au but.

primagames.com

Flux de trésorerie du château de Thwomp

Difficulté :

Objectif : utiliser les blocs de boost pour collecter toutes les pièces et atteindre l'objectif en 100,00 ou moins.

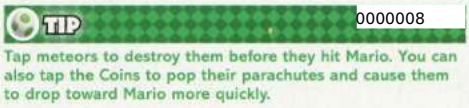
Dans ce défi unique, le joueur avec manette doit guider Mario à travers un château rempli de Thwomps, le protégeant des Thwomps et des glaçons qui tombent pendant que Mario collecte toutes les pièces du château. Placez des blocs de boost sous les Thwomps pour empêcher qu'ils ne s'effondrent sur Mario pendant qu'il collecte les pièces en dessous. Lorsque vous visez les pièces plus élevées, Mario doit parfois attirer les Thwomps pour les faire tomber afin que le joueur avec manette puisse placer un bloc de boost au-dessus du Thwomp et l'enfermer. Ensuite Mario peut sauter en toute sécurité et récupérer les pièces. Continuez ainsi jusqu'à l'arrivée.

Cloudy with a Chance of Fire

Difficulté : 17%

Objectif : utiliser les blocs de boost pour collecter autant de pièces que possible,

Ce défi du mode Boost est similaire à Coins dans les Prévisions — cette fois, Mario doit esquiver des météores qui tombent pendant qu'il saute et collecte des pièces. Placez assez de blocs de boost pour donner à Mario des options sur où il peut sauter, et essayez de garder les blocs de boost bas pour que Mario ait assez de temps pour éviter les météores en collectant les pièces qui tombent.



Explosion ultime de boost

Difficulty:

Objectif : utiliser les blocs de boost pour collecter toutes les pièces et atteindre l'arrivée en 80,00 ou moins.

Le danger guette Mario partout dans ce dernier défi du mode Boost. Le joueur avec manette doit placer de nombreux blocs de boost pour empêcher Mario de tomber pendant qu'il saute et collecte des pièces. Tout au long de ce parcours, de nombreuses plantes-Piranha enflammées crachent des boules de feu sur Mario — touchez les plantes-Piranha enflammées avant qu'elles ne tirent pour les faire rétracter dans leurs tuyaux, et touchez leurs boules de feu pour les détruire avant que Mario ne soit brûlé. Ce parcours n'est pas long, heureusement—mais le défi ne cesse de monter en intensité tout au long.

BOOST RUSH

Dans Boost Rush, un ou plusieurs joueurs doivent traverser une série de parcours uniques, en évitant les dangers et les ennemis pour collecter le plus de pièces possible. Plus les joueurs collectent de pièces, plus la scène défile rapidement — cela rend de plus en plus difficile de rester en vie et de collecter ces pièces!

® note

Au début, seules quelques piles de cours Boost Rush seront disponibles. Jouez en mode Histoire pour déverrouiller de bien plus nombreux cours Boost Rush ! Les parcours vont de assez faciles à assez difficiles, il y en a donc pour tous les niveaux de compétence.

NOTE

Un joueur peut utiliser le gamepad pour placer des Boost Blocks en mode Boost Rush, aidant (ou gênant) les autres joueurs !

Boost Rush est un mode chaotique, et la dynamique de vitesse variable rend difficile la fourniture de stratégies spécifiques pour les parcours. Rien ne se délocke lorsque vous jouez à Boost Rush — ces jeux ne servent qu à s'amuser ! Gardez toutefois les conseils suivants à l'esprit et voyez si vous pouvez établir des temps record :

*Visez ces pièces ! Plus vous en collectez, plus la scène défile rapidement et plus vite vous atteindrez l'objectif. De plus, le joueur qui aura le plus de pièces sera le vainqueur !

*Attrapez des objets bonus ! Ils vous aideront à rester en vie et peuvent vous donner un avantage sur vos adversaires. Les Super Acorns sont particulièrement précieux !

= Arrachez ces Star Coins ! Chacun vaut 20 pièces ordinaires, donc l'effort en vaut la peine.

*Libérez-vous des bulles ! Vous revenez dans une bulle chaque fois que vous êtes vaincu, mais vous ne pouvez pas collecter de pièces pendant que vous voyagez sous forme de bulle. Appuyez sur le bouton ZR (ou secouez votre Wiimote) pour avancer dans votre bulle, et appuyez sur le bouton saut lorsque vous êtes prêt à vous libérer !

+5restez en vie Vous ne pouvez être vaincu qu'un certain nombre de fois avant le jeu se termine. Quand multiples joueurs sont présents vous tout partagé le même piscine vies. Attachez-dedans faites vous réussir vers l'objectif

primagames.com

COIN BATTLE

Coin Battle est un mode compétitif où deux joueurs ou deux équipes s'affrontent pour collecter des pièces. L'équipe avec le plus de pièces à la fin de chaque événement sera la gagnante, alors montrez vos meilleures techniques et dépassez vos rivaux en score !

NOTE

Comme Boost Rush, un joueur peut utiliser le gamepad pour placer des blocs Boost pendant les matchs de Coin Battle, aidant (ou entravant) les autres joueurs.

Beaucoup des conseils mentionnés pour Boost Rush s'appliquent aussi aux Coin Battles. Utilisez les Power-Ups dès que possible, et essayez d'éviter d'être vaincu — cela ne fera que ralentir votre équipe. Pourchassez les Star Coins pour obtenir de gros bonus et maneuvrez vos adversaires pour récupérer les Coins plus rapidement qu'eux,

You won't unlock anything by playing Coin Battles, but you aura beaucoup de fun—surtout lorsque vous utilisez l'édition de pièces fonction pour modifier les parcours Coin Battle. C'est facile et amusant—

utilisez simplement le gamepad et touchez l'endroit où vous souhaitez placer des pièces. Touchez les pièces que vous avez placées pour les supprimer. Vous pouvez même placer des

Star Coins ! Laissez votre imagination s'exprimer lorsque vous utilisez l'édition de pièces fonction pour créer vos propres parcours Coin Battle, uniques.

NOTE

Vous ne pouvez pas placer de pièces sur les zones marquées d'un X, mais partout ailleurs, c'est équitable

New SUPER MARIO BROS. U

PRIMA Guide officiel du jeu

Écrit par : Steve Stratton

PRIMA GAMES
Une marque déposée de Random House, Inc.
3000 Lava Ridge Court, Suite 100 Roseville,
CA 95661

www.primagames.com

Le logo Prima Games est une marque déposée de Random House, Inc., enregistrée aux États-Unis et dans d'autres pays. Primagames.com est une marque déposée de Random House, Inc., enregistrée aux États-Unis. Prima Games est une collection de Random House, Inc.

© 2012 Nintendo. Les propriétés Nintendo sont des marques déposées de Nintendo.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement, ou par tout système de stockage ou de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite de Prima Games.

Chef de produit : Jesse Anderson
Conception et mise en page : Marc W. Riegel Correctrice : Sara Wilson

Important :
Prima Games a fait tout son effort pour déterminer que les informations contenues dans ce livre est exact. Cependant, l'éditeur ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, quant à l'exactitude, l'efficacité ou l'exhaustivité du matériel contenu dans ce livre ; l'éditeur n'assume pas non plus la responsabilité des dommages, accessoires ou consécutifs, pouvant résulter de l'utilisation des informations de ce livre. L'éditeur ne peut fournir aucune information ou assistance supplémentaire concernant le gameplay, les astuces et stratégies, ou les problèmes liés au matériel ou au logiciel. Ces questions doivent être dirigées vers les numéros de support fournis par le/la fabricants de jeux et/ou d'appareils tels que décrits dans leur documentation. Certains jeux des astuces nécessitent un minutage précis et peuvent nécessiter des tentatives répétées avant d'obtenir le résultat souhaité.

ISBN : 978-0-307-89690-2 Imprimé aux États-Unis d'Amérique
12 13 14 15 LL 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

SPECIAL THANKS

Prima Games tient à remercier Leland Jones, Arnie Myers, Will Fisher, Steven Maruszak, Kirk Brown, Gerald "L I" Mather, Emiko Ohmori, Misao Oki, Yugo Sato et Sean Bruce pour leur aide et leur soutien.